THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH
NG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
04.2012 | 101

Asura's Wrath
ATULA THỊNH NỘ

Pro Clubs
NÉT CHẤM PHÁ CỦA FIFA 12

Corsair Vengeance
NGHE ĐỂ CHIẾN THẮNG

Alan Wake's American Nightmare
ÁC MỘNG HOA KỲ

TẶNG Phiếu giảm giá 6% thẻ Gate Tr.63

Mass Effect 3
BẢN HÙNG CA VŨ TRỤ

Tr.72

MAY MẮN TRÚNG THƯỞNG

Giá: 20.000 đ ISSN: 1859 - 1833
04>
9 771859 183039

WD Caviar® *Black*™
Ổ đĩa cứng Máy để bàn

5 years warranty

Tốc độ nhanh hơn. Mạnh mẽ hơn. Hiệu suất cao hơn. Bạn càng thể hiện được mình hơn

Được xây dựng hướng đến tốc độ, được thiết kế tập trung vào hiệu suất, WD Caviar Black mang đến sức mạnh và độ tin cậy tối đa cho những yêu cầu sử dụng khắt khe nhất. Và với thời hạn bảo hành giới hạn 5 năm dẫn đầu trong ngành, WD Caviar Black không cho bất cứ điều gì cản bước tiến của bạn.

Ổ đĩa cứng được ưa thích.

WD®

westerndigital.com

Western Digital, WD, logo WD và WD Caviar là các nhãn hiệu thương mại đã được đăng ký tại Hoa Kỳ và các quốc gia khác; WD Caviar Black là nhãn hiệu thương mại của Công ty Western Digital Technologies, Inc. Các dấu hiệu khác có thể được đề cập trong đây là thuộc về các công ty khác. Các đặc tính kỹ thuật của sản phẩm có thể thay đổi mà không cần thông báo trước. Hình ảnh được trình bày có thể khác với sản phẩm thực tế. © 2011 Western Digital Technologies, Inc. Mọi quyền đã được bảo lưu.

2078-771120-A00

AFASTOR www.afastor.com.tw **CÔNG TY AFASTOR CORP**
Nhà Phân Phối Khu Vực

Công Ty Cổ Phần Máy Tính Tầm Nhìn - Viscom
23A Nguyễn Thị Diệu, Q. 3, TP HCM
ĐT: 08 6259 9599 **Fax:** 08 3920 0362
Website: *www.viscom.vn*

Công Ty TNHH TM DV Ánh Minh Cường
8A Nguyễn Cảnh Chân, P. Nguyễn Cư Trinh, Q. 1, TP HCM
ĐT: 08 3838 9941 **Fax:** 08 3838 9940

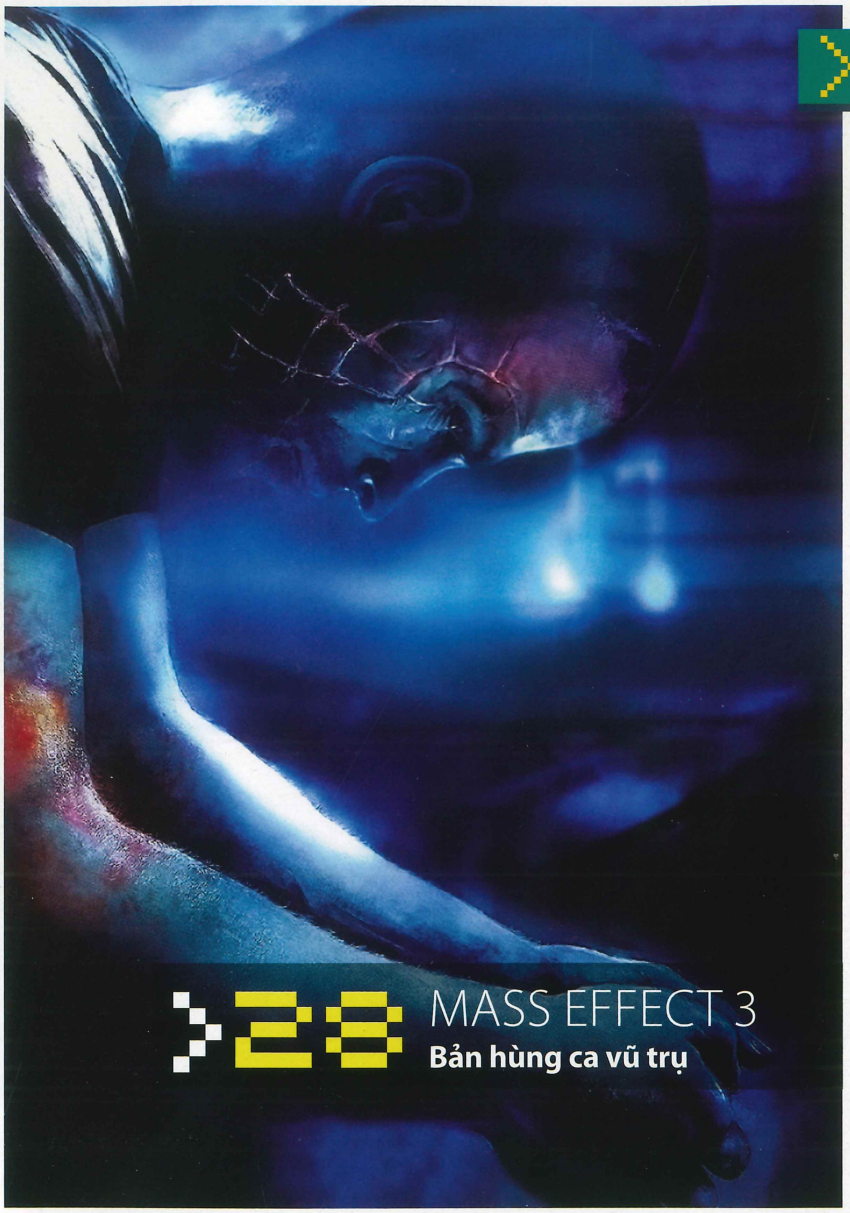
Công Ty Cổ Phần Tin Học Minh Thông
116B Bùi Thị Xuân, P. Bến Thành, Quận 1, TP HCM
ĐT: 08 39254321 **Website:** *www.mtc.com.vn*

Công ty TNHH Máy tính Vĩnh Xuân
134 Thái Hà, Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 04.39439121 **Fax:** 04.39434137
Email: Sales@vinhxuan.com **Website:** spc.com.vn

THẾ GIỚI game

THÁNG 04.2012 - SỐ 101

MỤC LỤC



28 MASS EFFECT 3
Bản hùng ca vũ trụ

GIỚI THIỆU

23 Tháng 3 "chóng mặt"

25 **ASSASSIN'S CREED** Revelations – Hành trình ký ức

34 **DUSTFORCE** Anh hùng "quét rác"

36 **JOURNEY** - Muôn dặm cát vàng

38 **ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE** - Ác mộng Hoa Kỳ

42 **STREET FIGHTER X TEKKEN** Đấu sĩ đường phố đối đầu phái thiết quyền

44 **NEVERDEAD** Lời nguyền bất tử

47 **UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION** Mánh khóe của siêu trộm

50 **ASURA'S WRATH** Atula thịnh nộ

53 **MARIO AND SONIC AT THE LONDON 2012** - Tranh tài Olympic

54 **NINJA GAIDEN SIGMA PLUS** - Truy tìm thanh đao Dark Dragon

56 **DARIUSBURST: SECOND PROLOGUE** - Vũ trụ dậy sóng

58 **IBOMBER DEFENSE PACIFIC** Tử chiến Thái Bình Dương

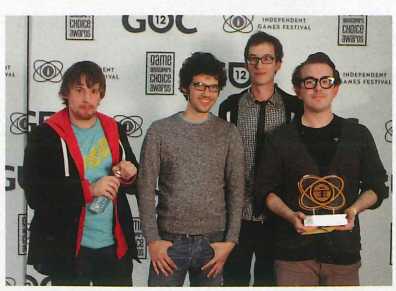
DÒNG CHẢY GAME

04 FIFA Việt Nam - Hồi sinh trong khốn khó

06 Cặp đôi 'hợp thời': SNS và webgame

08 GDC 2012 thu hút hơn 22500 chuyên gia game

10 "Ẩn số" giáng long chi kiếm



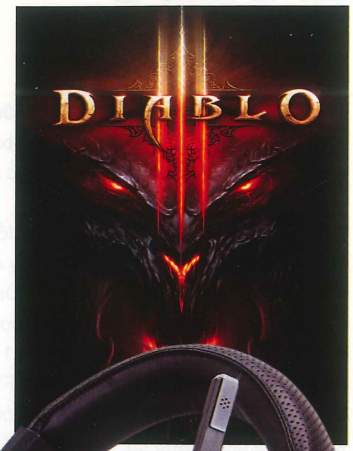
GAME & NGHỆ THUẬT

11 Tương tác âm nhạc với **Sound Shapes**

12 **Thunderstone** - Hòn đá ma thuật

14 **The Hunger Game** - Trò chơi sinh tử

15 **The Lorax** - Thần Lorax



SẮP PHÁT HÀNH

16 Những điều bạn cần biết về **Diablo III**

18 **Borderlands 2** - Trở lại Pandora

20 Game mới trong tháng tới

PHẦN CỨNG

60 **Corsair Vengeance:** Nghe để chiến thắng

62 "Bộ tứ" cho game thủ

SÂN GAME

70 **Giải RAZER CYZONE - I AM THE BEST:** Tài năng trẻ của proA.FIFA lên ngôi

TRỢ GIÚP

64 Hỏi - đáp

ESPORTS | THỂ THAO ĐIỆN TỬ

65 Những huyền thoại sống Starcraft

68 **PRO CLUBS** – Nét chấm phá của FIFA 12

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP **Lê Trung Việt**
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TỔNG BIÊN TẬP **Văn Thị Bích Ty**
tyvtb@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Tưởng Phi Quân
quantp@pcworld.com.vn

QUẢNG CÁO
Nguyễn Đình Nhật Vy
vyndn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

SẢN XUẤT
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn

MỸ THUẬT
Võ Duy An
anvd@pcworld.com.vn

THÔNG TIN, BÀI VIẾT
game@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Lê Nguyễn Tố Như
testlab@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10,
TP Hồ Chí Minh, Việt Nam
ĐT: (84.8) 7300 9988 - **Fax:** (84.8) 3929 1758
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn
www.thegioigame.vn

PHÒNG LIÊN LẠC HÀ NỘI
Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza,
102 Thái Thịnh, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 7300 9988 - **Fax:** (84.4) 3512 1822
E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

ĐẠI DIỆN: **Phạm Tiến Quang**
quangpt@pcworld.com.vn

Giấy phép xuất bản số **37/GP-BVHTT** ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. **ISSN: 1859-1833.** Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. **Giá:** 20.000 đồng.

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ - Phong cách - Xanh
Phát hành ngày 5 hàng tháng

THẾ GIỚI game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM Online
Thế Giới Vi Tính Trực Tuyến

Niên Giám CNTT-TT

FIFA Việt Nam
Hồi sinh trong khốn khó

KHÔNG DỄ ĐỂ MỘT TRONG NHỮNG CỘNG ĐỒNG ESPORTS TRUYỀN THỐNG NHẤT VIỆT NAM CHỊU GỤC NGÃ TRONG CƠN SUY THOÁI CHUNG. NHƯNG CŨNG PHẢI MẤT ĐẾN HƠN 1 NĂM HỌ MỚI TÁI LẬP ĐƯỢC CƠ ĐỒ ĐÃ TỪNG CÓ...

Giữa muôn trùng khó khăn

Giai đoạn khoảng 3 năm trở lại đây là thời kỳ khó khăn đối với các cộng đồng Thể thao điện tử nói chung và FIFA nói riêng tại Việt Nam. Kinh tế toàn cầu suy thoái, các nhà tài trợ liên tục cắt giảm tiền cho những sự kiện marketing lớn và việc "bước qua sườn dốc" của một thế hệ game thủ trung thành đã qua tuổi "chơi" - tất cả làm nên một mảng màu với phông tối chủ đạo của eSports Việt, mới chỉ được phớt thêm vài nét sáng sủa vào đầu năm nay.

Xét riêng cộng đồng FIFA với đặc tính nhỏ lẻ, số lượng game thủ tương đối ít và chịu sự cạnh tranh khủng khiếp từ FIFA Online 2 thì việc FIFA10 ra mắt quả thật là một thảm họa. Rất nhiều game thủ trên toàn thế giới đã phải lên tiếng phàn nàn về một phiên bản "kinh hoàng hơn cả thảm họa", đồ họa xấu thậm tệ, gameplay "nhạt" và là một thất bại điển hình trong năm của EA Sports trước KONAMI. Ở Việt Nam, đây cũng là giọt nước tràn ly khiến ngay cả những game thủ trung thành nhất cũng quyết định nghỉ chơi FIFA truyền thống. Không còn giữ được cộng đồng, website chính thức FIFAVN.COM cũng được admin cho đình trệ vô thời hạn.

Số lượng người tham gia cộng đồng giảm mạnh, sân chơi chung bị đóng cửa, ngay cả hình thức giao lưu thi đấu Online cũng bị nhà sản xuất dẹp đi (EA Sports đã bỏ chế độ chơi Direct IP từ FIFA11), sẽ không phải là nói quá khi cho rằng FIFA Việt Nam bấy giờ đã phải đối mặt với thời kỳ đen tối chưa từng có. Trên thực tế thì vẫn có một lượng game thủ nhất định cố gắng thỏa mãn niềm đam mê của mình bằng việc thi đấu mạng LAN ảo qua hệ thống GameRanger, giúp "giữ lửa" phần nào để nhìn về tương lai.

Thời điểm tháng 4/2011, việc EA Sports hé lộ một số thông tin về phiên bản FIFA12 cũng đã giáng một đòn rất mạnh vào cộng đồng người chơi FIFA tại Việt Nam. Theo đó, nhà sản xuất quyết định "bỏ nốt" mode LAN - chế độ chơi Offline truyền thống. Nói một cách dễ hiểu là kể từ FIFA12 trở đi, nếu muốn giao lưu với nhau, các game thủ Việt không còn cách nào khác là... bỏ tiền mua KEY bản quyền của trò chơi với một khoản tiền lớn - điều chưa từng có, ngay cả trong suy nghĩ của đại bộ phận người chơi trong nước. Các giải đấu lớn cũng sẽ gặp rất nhiều khó khăn trong khâu tổ chức nếu muốn giữ FIFA12 trong danh sách game thi đấu.

Hồi sinh

Trong cái rủi có cái may, một thế hệ đi qua, một thế hệ game thủ khác trẻ hơn, đam mê hơn lại xuất hiện. Giai đoạn cuối mùa giải 2011, một nhóm các bạn game thủ từ box FIFA - diễn đàn GameVN đã cùng nhau kêu gọi và tái thiết lập diễn đàn FIFAVN.INFO - ngôi nhà của cộng đồng FIFA Việt Nam được xây dựng lại, có thể chưa thật đẹp, chưa thật chuyên nghiệp, nhưng rất đúng lúc. Điều quan trọng nhất mà tất cả các thành viên đều cảm nhận được, chính là niềm đam mê của Ban quản

trị mới, đam mê được sống trong không khí game bóng đá họ yêu thích, đam mê được chia sẻ cùng bạn bè. Có một điều rất lạ ở FIFAVN "phiên bản 2" này, đó là tỉ lệ về độ tuổi của các thành viên đã có sự chuyển biến đáng kể. Ngoài những gương mặt trẻ, nằm rải rác ở ngưỡng 13-23 tuổi thì có một số lượng tương đối lớn những game thủ "tuổi băm" đã quá 30, sau khi ổn định công việc và gia đình đã trở lại và rất tích cực xây dựng cộng đồng. Thậm chí, họ còn tập trung lại thành một clan với tên gọi O30 (Over 30) - sinh hoạt, thi đấu giải trí với nhau hằng ngày sau những giờ phút căng thẳng trên công sở. Thế mới thấy, sức hút của FIFA - sản phẩm kết hợp giữa game và bóng đá, những niềm đam mê hàng đầu của "cánh đàn ông" lớn đến nhường nào.

Nếu như FIFA10 là một sản phẩm thất bại, thì phải nói rằng FIFA12 ở một thái cực hoàn toàn ngược lại, thậm chí có thể coi là phiên bản thành công nhất từ trước tới giờ mà EA Sports tạo ra. Gameplay gần như hoàn hảo, động tác và cách xử lý của cầu thủ trong game đạt độ thực tế rất cao cùng đồ họa chi tiết bắt mắt - tất cả đã làm nên một FIFA12 đạt doanh số kỷ lục, thậm chí tại một số thị trường lớn như châu Âu còn gấp 4 lần so với kình địch Pro Evolution Soccer. Bỏ qua những tiểu tiết "gây cười" do sự chưa thật hoàn thiện của chế độ Impact Engine, FIFA12 đã hoàn toàn chinh phục được các game thủ khó tính nhất, những tín đồ của game bóng đá có thể hoàn toàn hài lòng khi thả mình vào từng trận đấu trong game. Minh chứng rõ ràng nhất của điều này là việc một lượng người chơi đông đảo tại Việt Nam đã quyết định bỏ tiền (khoảng 30 USD) ra mua KEY bản quyền của FIFA12 PC, theo con số thống kê của diễn đàn FIFAVN mới thì vào khoảng hơn 200 người - một con số ngoài tưởng tượng, nhất là với những người đã theo dõi từng bước phát triển của cộng đồng FIFA Việt qua từng năm. Cùng với đó là quá trình lớn mạnh dần của cả cộng đồng người chơi FIFA trên các hệ máy Console như Xbox 360 hay PlayStation 3. Dự kiến, giải đấu FIFA đầu tiên trên Console tại Việt Nam cũng sẽ được tổ chức vào trung tuần tháng 6 năm nay.

Tương lai sáng sủa hơn

Vậy là cho đến thời điểm này, những khó khăn, thách thức xuất hiện cách đây 2 năm đã gần như được khắc phục. Những giải đấu FIFA đã xuất hiện trở lại với tần suất dày đặc hơn, số lượng game thủ tham gia đông đảo hơn, thể hiện qua những FIFA VN Demo Cup, FIFA VN 1st Cup hay RAZER CYZONE - I AM THE BEST được tổ chức tại Hà Nội vào đầu tháng 3 vừa rồi. Xây dựng cơ đồ khó, giữ vững và phát triển các giá trị đã tạo ra còn khó hơn nhiều lần, chúng ta hãy cùng hướng về tương lai và theo dõi các bước phát triển mới của cộng đồng FIFA Việt Nam trong thời gian tới!

MÈO CON

Cặp đôi 'hợp thời' SNS và webgame

Webgame đang thống trị làng game Việt

VỚI CÁCH CHƠI ĐƠN GIẢN, DỄ TIẾP CẬN VÀ CÓ THỂ CHƠI TRÊN BẤT KỲ TRÌNH DUYỆT NÀO Ở MỌI LÚC MỌI NƠI CÓ KẾT NỐI INTERNET, NGÀNH CÔNG NGHIỆP TRÒ CHƠI ĐIỆN TỬ ĐANG CHỨNG KIẾN THỜI KỲ HOÀNG KIM CỦA GAME MẠNG XÃ HỘI (SNS)VÀ WEBGAME.

Bùng nổ

Trong năm 2011 vừa qua, ngành công nghiệp game đã chứng kiến sự bùng nổ và phát triển chóng mặt của game mạng xã hội và webgame.

Doanh thu của ngành công nghiệp game PC toàn cầu năm 2011 đạt 18,6 tỉ USD, tăng 15% so với năm ngoái. Trong đó game mạng xã hội và webgame ước tính đóng góp khoảng 2,3 tỉ USD nhờ vào sự thành công vang dội của Zynga, BigPoint… Đặc biệt là kỷ nguyên webgame tại Trung Quốc bùng nổ.

Chỉ tính riêng 6 tháng đầu năm 2011, Trung Quốc đã cho ra đời 315 webgame bao gồm nhiều thể loại từ mô phỏng kinh doanh, chiến thuật dàn trận, nhập vai…Bên cạnh đó theo thống kê của Trung Tâm Thông Tin Mạng Internet Trung Quốc (CNNIC), số lượng game thủ thuộc mảng này đạt 92 triệu người chơi, vượt xa 65 triệu người của MMO cài đặt.

"WEBGAME LÀ SỰ LỰA CHỌN THÍCH HỢP CHO CÔNG TY VỪA VÀ NHỎ, VÌ CHI PHÍ ĐẦU TƯ THẤP LẠI CÓ THỂ THU HỒI VỐN NHANH."

Webgame còn là nguyên nhân khiến các công ty game lớn của Trung Quốc như KingSoft, Perfect World, Giant đóng cửa một số studio game.

Tiềm năng cùng lợi thế

Tính tiện lợi, có thể tham gia chơi ngay chỉ sau vài bước đăng nhập đơn giản là yếu tố hàng đầu giúp webgame đang trở thành trào lưu. Không cần tốn hàng giờ liền ngồi tải vài chục gigabye (Gb) dữ liệu, sau đó cài đặt và nâng cấp phiên bản như các trò chơi trực tuyến truyền thống trước đây.

Chi phí đầu tư sản xuất rẻ và chu kỳ phát triển ngắn cũng là một trong những yếu tố giúp webgame mang lại hiệu quả cao trong kinh doanh mà các công ty đang hướng tới. Điểm mặt các engine sản xuất webgame phổ biến hiện nay trên thị trường như Flex SDK của Adobe, Unity 3, Torque 3D…và một số engine in-house (tự phát triển) của một số studio. Tất cả đều có giá bản quyền sử dụng giao động từ 1.000 – 5.000 USD. Ngoài ra, theo thông tin chúng tôi ghi nhận được, chi phí để mua một webgame của Trung Quốc hiện nay cũng chỉ giao động từ 10.000 – 200.000 USD.

Đồ hoạ luôn bị xem là

khoảng cách giữa webgame và MMO cài đặt. Tuy nhiên với những phát triển công nghệ tiên tiến hiện nay như Unity 3 và Nebula 3 của Bigpoint... được ứng dụng sản xuất các trò chơi như Drakensang Online, Battlestar Galactica Online và sắp tới đây là Game of Thrones, game thủ sẽ kinh ngạc trước những gì mà webgame mang lại.

Vừa qua, tại Hội Thảo Những Nhà Phát Triển Game Toàn Cầu (GDC 2012), Epic Games cũng đã công bố Unreal Engine 3 sẽ sớm có mặt trên những game chơi bằng trình duyệt. Đây là một tin đáng mừng, game thủ giờ đây có thể hy vọng về một trò chơi trực tuyến 'bom tấn' như Blade & Soul có thể chơi trực tiếp trên Chrome hoặc Firefox mà không cần lo lắng về cấu hình khủng của nó. Mục tiêu mà Epic Games đặt ra trong thời gian tới là demo khủng Samaritan vận hành bằng 3 card đồ họa mạnh nhất hiện nay, GTX 580, sẽ có thể chạy dễ dàng trên trình duyệt.

Sự bùng nổ của mạng xã hội như Facebook cũng là bàn đạp để webgame tỏa sáng. Đặc biệt tại Trung Quốc, mô hình Dịch Vụ dành cho Mạng Xã Hội - SNS (Social Network Services) đã nở rộ như nấm với hàng chục tên tuổi nổi tiếng như kunlun, xunwan, renren và gamewave… Mô hình SNS đang là nền tảng góp sức cho sự bành trướng của webgame với hàng trăm triệu người đăng ký và hàng trăm đầu game được phát hành trên đó.

"CHỈ TÍNH RIÊNG 2 THÁNG ĐẦU NĂM 2012, ĐÃ CÓ GẦN 10 TỰA WEBGAME ĐƯỢC GIỚI THIỆU RA MẮT TẠI VIỆT NAM."

Vì có thể dễ dàng chơi trên trình duyệt, do đó điện thoại và các thiết bị di động được xem là một mảnh đất hứa hẹn khác cho webgame trong tương lai.

Thách thức

Xuất hiện tại Việt Nam từ năm 2009 bằng 'phát súng' đầu tiên mang tên Linh Vương. Tiếp sau đó là những cái tên như Đắc Kỷ, Đại Gia, Gunny… Tuy nhiên, lúc này thể loại webgame vẫn còn mới mẻ đối với game thủ trong nước và chỉ thu hút được một số ít tham gia. Cho đến khi chính phủ Việt Nam quyết định thắt chặt quản lý game online, tạm ngừng cung cấp giấy phép cho game online mới thì webgame mới thực sự bùng nổ.

Tại Việt Nam mô hình SNS cũng bắt đầu rục rịch nở rộ, game.gate.vn từ một trang thông tin game riêng của FPT Online đã được chuyển đổi sang mô hình SNS, mang lại nhiều sự thuận tiện cho game thủ trong việc tìm kiếm và tham gia chơi game. Dự đoán sắp tới đây, sẽ còn có nhiều doanh nghiệp khác nhảy vào "miếng bánh" SNS béo bở này.

Bên cạnh đó một số webgame cũng đã được tích hợp vào mạng xã hội tại Việt Nam, điển hình như Bá Nghiệp Xuân Thu vừa mới 'kết hôn' cùng Go.vn. Ngoài ra còn có rất nhiều mạng xã hội lớn tại Việt Nam như ZingMe, Banbe.net… Số lượng thành viên khổng lồ của các trang mạng xã hội là mục tiêu mà các doanh nghiệp kinh doanh webgame đang hướng tới. Mặc dù nói webgame có nhiều lợi thế nổi bật, tuy nhiên nó vẫn không thoát khỏi 'căn bệnh thế kỷ', đó là hầu hết chúng đều na ná giống nhau. Các bạn có thể làm một ví dụ bằng cách mở một trình duyệt và tham gia các trò chơi như Võ Lâm Chi Mộng, Hùng Bá Thiên Hạ và Cửu Thiên… Sau 30 phút đến 1 tiếng du sơn ngoạn thủy, rất khó có thể phân biệt game nào với game nào nếu không nhìn vào tên của chúng trên trình duyệt. Đây là một thực trạng nhức nhối mà thiết nghĩ các doanh nghiệp nên cân nhắc trước khi quyết định rước một sản phẩm webgame 'mì ăn liền' về nước.

Ngoài việc phát hành game nước ngoài, trong năm qua game thủ còn chứng kiến một vài tựa webgame do Việt Nam sản xuất như Truyền Thuyết, Generation 3… Mặc dù con số tự sản xuất còn ít, nhưng cũng là một tín hiệu đáng mừng cho thấy các doanh nghiệp game Việt Nam vẫn đang nung nấu tham vọng phát triển những trò chơi mang đậm nét văn hoá và thuần phong mỹ tục của người Việt Nam.

Đồ họa không thua kém game cài đặt

VŨ HẢI

GDC 2012 thu hút hơn 22500 chuyên gia game

HỘI NGHỊ CÁC NHÀ PHÁT TRIỂN GAME VIẾT TẮT LÀ GDC (GAME DEVELOPERS CONFERENCE) LÀ MỘT TRONG CÁC HỘI NGHỊ UY TÍN VÀ CÓ LỊCH SỬ LÂU DÀI NHẤT CỦA NGÀNH CÔNG NGHIỆP GAME. GDC 2012 NĂM NAY ĐƯỢC TỔ CHỨC TỪ NGÀY 07- 09/03/2012 VỪA QUA TẠI SAN FRANCISCO, MỸ.

GDC có một lịch sử phát triển khá lâu dài, khởi đầu là một buổi tập họp của khoảng 25 nhà phát triển cùng nhau thảo luận tại nhà riêng của một thành viên cách đây 24 năm. Cho đến nay, GDC đã là hội nghị thường niên do UBM TechWeb Game Network đứng ra tổ chức và đã thu hút hàng chục ngàn lập trình viên, nghệ sĩ, nhà sản xuất, nhà thiết kế, các chuyên gia âm thanh, các nhà hoạch định chính sách kinh doanh và nhiều đối tượng quan tâm khác đến tham gia và cùng nhau trao đổi ý tưởng giúp định hình tương lai của ngành công nghiệp game. Ngoài ra, hội nghị GDC cũng là nơi giới thiệu tất cả các công cụ phát triển trò chơi, các nền tảng hay dịch vụ mới.

Ban đầu, GDC chỉ tập trung vào trò chơi trên máy tính. Tuy nhiên, ngành công nghiệp game đã đa dạng hóa đến mức nó bao gồm hầu hết các nền tảng. Với hơn 100 nhà thuyết trình là các chuyên gia và người có kinh nghiệm trong ngành game, GDC 2012 năm nay đã dành khá nhiều thời gian để tập trung thảo luận về các nền tảng chơi game đang nổi lên bao gồm game trên điện thoại thông minh và máy tính bảng, các trò chơi trực tuyến trên mạng xã hội và các tựa game phát triển độc lập, qua đó góp phần xác định sự chuyển biến của thị trường game nhằm cung cấp cái nhìn thấu đáo hơn về tương lai của ngành game.

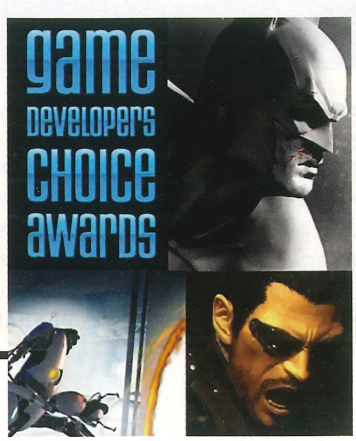
Diễn ra song song với hội nghị là triển lãm GDC Expo với hơn 300 gian trưng bày từ các hãng game tên tuổi. Đặc biệt là khu vực GDC Play của Liên hoan trò chơi độc lập (Independent Games Festival) lần thứ 14, nơi các nhà phát triển game độc lập và mới nổi có thể trưng bày và giới thiệu các trò chơi của họ. Đây cũng là cơ hội thu hút các nhà phát hành, báo chí và các nhà đầu tư khi đến tham dự hội nghị.

Bên cạnh đó, GDC tính đến nay đã tổ chức thành công lần thứ 12 Giải thưởng do nhà phát triển bầu chọn (Game Developers Choice Awards). Đây là giải thưởng được tổ chức hàng năm do chính các chuyên gia trong ngành công nghiệp game bầu chọn. Vinh dự lớn nhất Game của năm nay đã thuộc về Elder Scrolls V: Skyrim của Bethesda. Tựa game Portal 2 của Valve thì thắng lớn khi giành được 3 giải thưởng. Một bất ngờ khác tại lễ trao giải là studio Supergiant Games mới ra đời chưa lâu cũng đã nhận cùng lúc 2 giải với tựa game Bastion. Bên cạnh các giải chính, Warren Spector, một "cựu binh" trong ngành game với thành tích thiết kế trò chơi Deus Ex đã được trao Giải thành tựu trọn đời. Dưới đây là danh sách những người chiến thắng tại Game Developers Choice Award 2012:

+ Âm thanh xuất sắc nhất: Portal 2 *(Valve)*
+ Game đầu tay hay nhất: Bastion *(Supergiant)*
+ Kịch bản tường thuật hay nhất: Portal 2 *(Valve)*
+ Thiết kế hình ảnh đẹp nhất: Uncharted 3 *(Naughty Dog)*
+ Game tải về hay nhất: Bastion *(Supergiant)*
+ Thiết kế game tốt nhất: Portal 2 *(Valve)*
+ Công nghệ game tốt nhất: Battlefield 3 *(DICE)*
+ Game di động hay nhất: Superbrothers Sword & Sworcery *(Superbrothers and Capy)*
+ Game mới lạ nhất: Johann Sebastian Joust *(Die Gute Fabrik)*
+ Game của năm: The Elder Scrolls V: Skyrim *(Bethesda)*

Một kết quả đáng bất ngờ nữa là Trung tâm hội nghị Moscone Center tại San Francisco, nơi diễn ra GDC 2012 năm nay đã đón tiếp số lượng người tham dự kỷ lục với 22.500 chuyên gia trong ngành công nghiệp game, tăng 17 % so với năm trước. Meggan Scavio, tổng giám đốc của GDC cho biết: "GDC đã phản ánh toàn diện thực tế của cộng đồng phát triển game. Việc tăng sức thu hút của hội nghị đã phần nào cho thấy sức sống tuyệt vời của một ngành công nghiệp game luôn đầy tiềm năng và thú vị. Chúng tôi rất tự hào khi đem lại một diễn đàn cho các nhà sản xuất game có thể kết nối, đối thoại, giới thiệu và học hỏi lẫn nhau thông qua một hội nghị được tổ chức hàng năm."

KHẮC THÀNH



GAME
BRITISH ACADEMY
VIDEO GAMES AWARDS

Kết quả Giải thưởng BAFTA 2012

Viện Hàn lâm Nghệ thuật Điện ảnh và Truyền hình Anh quốc (BAFTA) cũng vừa công bố những người chiến thắng giải British Academy Video Games Awards 2012. Trong đó, Portal 2 và Battlefield 3 đã thắng lớn với 3 giải, danh sách đầy đủ các hạng mục như sau:

Hạng mục	Game đoạt giải
Giải cốt truyện	Portal 2
Giải nhạc nền	LA Noire
Giải thiết kế	Portal 2
Giải thành tựu âm thanh	Battlefield 3
Giải thành tựu nghệ thuật	Rayman: Origins
Game chiến lược	Shogun 2: Total War
Game di động, cầm tay	Peggle HD
Game hành động	Batman: Arkham City
Game thể thao	Kinect Sports: Season 2
Game trực tuyến nhiều người	Battlefield 3
Game gia đình	LittleBigPlanet 2
Web game	Monstermind
Game đầu tay	Insanely Twisted Shadow Planet
Game đột phá	LittleBigPlanet 2
Game hay nhất	Portal 2
Game của năm 2011	Battlefield 3
Giải trình diễn	Mark Hamill (vai Joker trong Batman: Arkham City)
Giải đặc biệt của BAFTA	Markus 'Notch' Persson (Mojang, Minecraft)

"ẨN SỐ" GIÁNG LONG CHI KIẾM

TỪNG GÂY XÔN XAO CỘNG ĐỒNG GAME THỦ VIỆT TRONG NĂM 2011 NHƯNG SAU ĐÓ RƠI VÀO IM LẶNG, GIÁNG LONG CHI KIẾM TƯỞNG CHỪNG CHỈ LÀ CHIÊU PR THÌ NAY, TỰA GAME ĐÌNH ĐÁM CỦA PERFECT WORLD ĐÃ HIỆN DIỆN TẠI VIỆT NAM THÔNG QUA FPT ONLINE INTERNATIONNAL.

Ẩn số ngày ra mắt

Có thể nói Giáng Long Chi Kiếm là một trong những sản phẩm trò chơi trực tuyến (GO) thành công nhất tại thị trường Trung Quốc năm 2010 của nhà sản xuất Perfect World. Chính vì vậy, thông tin Giáng Long Chi Kiếm về Việt Nam đã tạo nên con sốt trong cộng đồng game thủ Việt, nhất là trong bối cảnh thị trường GO đang bị đóng băng từ nửa cuối 2011 đến nay.

Vào cuối tháng 11/2011, những hình ảnh Việt hóa đầu tiên của Giáng Long Chi Kiếm xuất hiện trên các trang tin khiến độc giả đều cho rằng game sẽ sớm ra mắt trong quý IV/2011. Tuy nhiên, sau khi "nhá hàng", tựa game này bỗng dưng rơi vào im lặng. Kể cả trên các diễn đàn game, thông tin về Giáng Long cũng không hề được nhắc tới. Hy vọng được trải nghiệm một game kiếm hiệp đúng chất của gamer Việt bị... chưng hửng!

Đến ngày 09/03/2012, trang chủ của Giáng Long Chi Kiếm chính thức ra mắt một lần nữa làm dấy lên "nghi án" tựa game này sắp tham gia vào ngôi nhà chung của GO Việt. Hiện tại, trang fanpage của game đã đăng tải một số nội dung bài viết và hình ảnh nhưng vẫn chưa có bất cứ thông tin nào về ngày ra mắt game.

Ẩn số Nhà phát hành

Theo thông tin từ những trang tin tức game tại Việt Nam, FPT Online sẽ là đơn vị phát hành Giáng Long Chi Kiếm tại Việt Nam. Tuy nhiên, trên trang domain chính thức của game thì cái tên đứng bên cạnh nhà sản xuất Perfect World lại là FPT Online Internationnal. Liệu đây có phải là một chiêu nhằm làm mới mình của nhà phát hành miền Bắc?

Mặc dù không phải là yếu tố quan tâm hàng đầu nhưng thông tin về nhà phát hành đứng sau mỗi GO cũng là một trong những yếu tố thu hút người chơi đến với game. Với một tựa game khá hoành tráng như Giáng Long, có lẽ một cái tên uy tín sẽ có được nhiều sự quan tâm hơn từ những khách hàng "ảo".

Với những thông tin còn khá ít ỏi, Giáng Long Chi Kiếm hiện vẫn là một ẩn số thú vị trong thời điểm hiện tại. Hy vọng sau chuỗi ngày "đắp chăn" và "chữa cháy" bằng các webgame, game thủ Việt sẽ được tận hưởng những tựa game client thú vị và bổ ích.

DỊ NHÂN

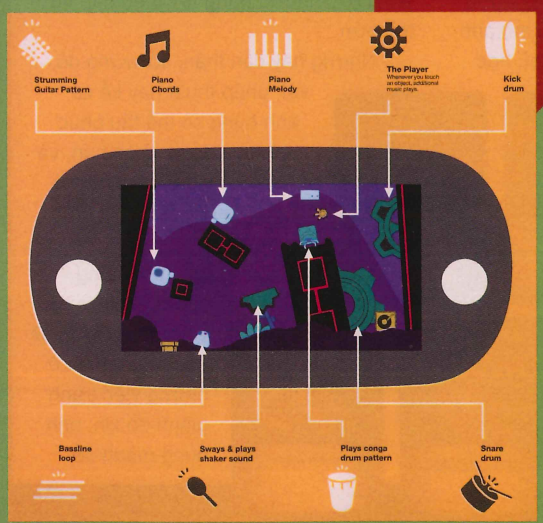
TƯƠNG TÁC ÂM NHẠC VỚI SOUND SHAPES

Chỉ từ một ý tưởng bất chợt ban đầu, hai nhà thiết kế kiêm nghệ sĩ trẻ người Canada đã cùng nhau thực hiện nên một tựa game độc đáo, hay nói đúng hơn là một sự kết hợp tuyệt vời giữa chơi game và sáng tác nhạc.

Được giới thiệu lần đầu tiên tại hội nghị E3 2011, Sound Shapes là một trò chơi được thiết kế dành riêng cho hệ máy PS Vita cung cấp cho người chơi khả năng tương tác với âm nhạc hết sức độc đáo. Ngoài các màn chơi có sẵn, người chơi sẽ có thể tự sáng tác ra các giai điệu cho riêng mình chỉ đơn giản bằng cách kéo thả các biểu tượng cụ thể trên màn hình cảm ứng của PS Vita. Điểm đặc biệt ở đây là với mỗi nốt nhạc từ các nhạc cụ như ghita, piano, trống, bass... sẽ trở thành các chướng ngại vật trong màn chơi, chẳng hạn như các ụ súng laser, các bánh răng hay các bề mặt với hình dạng khác nhau mà sau đó người chơi sẽ phải vượt qua. Đồng thời, những nốt nhạc này cũng kết hợp thành một bản nhạc nền độc đáo cho từng màn chơi. Nói cách khác khi người chơi sáng tạo âm nhạc cũng là lúc họ thiết kế nên một màn chơi cho riêng mình trong một trò chơi cuốn cảnh. Nhưng có lẽ phần thú vị nhất chính là khi người chơi điều khiển nhân vật mang hình dáng một đốm tròn với khả năng bám dính trên các bề mặt của họ vượt qua từng màn. Mỗi di chuyển của người chơi sẽ tương tác với các nốt nhạc và tạo nên một bản nhạc với giai điệu độc đáo nhưng cũng hết sức liền mạch. Hơn thế nữa mỗi khi hoàn thành màn chơi cũng là khi hoàn thành một bản nhạc mới và người chơi có thể chia sẻ những trải nghiệm âm nhạc đầy thú vị đó với bạn bè thông qua hệ thống PSN.

Shaw-Han Liem và Jonathan Mak hai nhà đồng thiết kế của Sound Shapes

Kết hợp độc đáo giữ game và âm nhạc



Jonathan Mak, một trong hai nhà đồng thiết kế Sound Shapes, từng được biết đến với tựa game phong cách hành động bắn máy bay Everyday Shooter cho biết anh đã chuẩn bị khá lâu với ý định thực hiện một tựa game hành động mới. Tuy nhiên, khi gặp gỡ Shaw-Han Liem, nhà thiết kế kiêm soạn nhạc với biệt danh I Am Robot and Proud, cả hai đã nảy ra một ý tưởng sáng tạo và quyết định liên hệ với PlayStation của Sony, vừa lúc hãng này đang khuyến khích phát triển game cho hệ máy PS Vita mới và đó là cách mà trò chơi khởi đầu.

Khi được hỏi Sound Shapes được thực hiện thế nào và có thể gọi đây là một trò chơi hay một phần mềm soạn nhạc thì cả hai nhà thiết kế cùng chia sẻ: "Chúng tôi đều có khả năng viết game đồng thời sáng tác nhạc nên Sound Shapes chính là kết quả của một quá trình hợp tác đầy hứng thú với mục đích đem lại một trải nghiệm âm nhạc và chơi game hoàn toàn mới cho game thủ. Chắc chắn đây là một trò chơi vì nó được thiết kế dành riêng cho một thiết bị chơi game, nhưng mọi người cũng có thể gọi đây là một trình soạn nhạc vì nó thật sự hội đủ yếu tố giúp một nhạc sĩ chuyên nghiệp hay cả một người chưa biết gì về âm nhạc thể hiện cảm xúc của họ thông qua các bản nhạc tự viết."

Sound Shapes đã được các nhà chuyên môn đánh giá rất cao tại E3 2011 và gần đây nhất là xuất hiện tại GDC 2012. Tuy nhiên, fan hâm mộ vẫn sẽ phải chờ đợi một thời gian nữa trước khi game được phát hành chính thức cho PS Vita.

KHẮC THÀNH

THUNDERSTONE
HÒN ĐÁ MA THUẬT

"Truyền thuyết kể rằng trong hang động sâu dưới lòng đất tồn tại một hòn đá ma thuật với sức mạnh của sấm sét, người ta gọi nó là Lôi Thạch. Những tưởng đó chỉ là huyền thoại và sẽ vẫn là một huyền thoại, cho đến ngày đột nhiên từ trong hang động loài quỷ dữ xuất hiện và tiến lên xâm chiếm thế giới loài người bên trên. Lôi Thạch thật sự tồn tại, và quyền năng của nó là thứ đã cho bọn quỷ dữ và quái vật sức mạnh để tấn công loài người. Tại ngôi làng được cố thủ vững chắc của con người ngay gần hang động hắc ám, những anh hùng chiến binh trên khắp thế giới tụ tập lại để bắt đầu cuộc chống trả cuối cùng hòng xông vào đến tận cùng hang động và lấy được Lôi Thạch từ tay bọn quỷ dữ..."

Đó là câu chuyện của trò chơi Thunderstone, một trò chơi thể loại bài ma thuật Deck-Building dành cho 3-5 người chơi. Trong vai những anh hùng mạnh mẽ nhất của nhân loại, người chơi sẽ xây dựng lực lượng, chiêu mộ anh tài, mua sắm vũ khí, học kỹ năng ma thuật,... để tăng sức mạnh cho bộ bài của mình với mục đích xông vào Dungeon chiến đấu với quỷ và mở đường sâu xuống dưới lòng đất, đến với viên Lôi Thạch quyền lực.

Như bao thể loại Deck-Building khác, sự hấp dẫn của Thunderstone nằm ở chỗ người chơi tất cả đều bắt đầu trò chơi với bộ bài giống nhau, sau đó sẽ xây dựng bộ bài của mình theo hướng đi riêng tự chọn trong quá trình chơi. Ngoài ra điểm khiến Thunderstone khác những trò chơi Deck-Building khác là yếu tố nhập vai huyền ảo của mình. Người chơi có thể lựa chọn tuyển mộ những anh hùng đủ các phong cách thể loại vào đội hình, từ chiến binh cho đến pháp sư, cung thủ, đạo tặc,... và mua sắm trang bị cho các anh hùng, học thêm phép thuật kỹ năng để rồi sau đó vào trong hang động đánh nhau với quái vật lấy phần thưởng và điểm kinh nghiệm. Với những điểm kinh nghiệm thu thập được người chơi sẽ có lựa chọn thăng cấp cho anh hùng của mình để họ trở nên mạnh mẽ hơn, tiến hóa lên được những năng lực siêu cấp vượt trội hơn.

Nhưng hãy cẩn thận, số lượng đồ vật, phép thuật hay kể cả anh hùng có thể thu phục và mua được là có hạn, và bạn không phải là người chơi duy nhất trong trò chơi này.

Người chơi không chiến đấu trực tiếp với nhau nhưng sẽ ganh đua nhau ở những việc tranh giành đồ xịn, anh hùng mạnh để

đưa vào bộ bài của mình hòng đánh giết được nhiều quái vật nhất và lấy được Lôi Thạch, trở thành anh hùng cứu thế giới. Việc đánh giết quái vật sẽ còn giúp người chơi phát triển bộ bài mình theo nhiều cách khác nhau, có quái vật người chơi có thể bán lấy tiền, hoặc tăng sức mạnh cho người chơi (giết rồng đỏ ma thuật để lấy được sừng nó mang theo, từ nay +1 sát thương ma thuật chẳng hạn),v.v...

Điểm thú vị nhất của Thunderstone là trò chơi biến đổi khôn lường, không ván chơi nào giống ván chơi nào giúp người chơi tránh được cảm giác lặp lại nhàm chán. Trò chơi có ít nhất 10 tộc quái vật (undead, rồng, khổng lồ, ma...) đi cùng với hơn 20 loại anh hùng và 50 món đồ hỗ trợ như vũ khí, áo giáp, kỹ năng, phép thuật, .v.v. có thể sử dụng. Với mỗi ván chơi người chơi chỉ sử dụng 4 loại anh hùng, 3-4 tộc quái vật và 12 lá bài hỗ trợ trong bộ sưu tập lớn đó. Đó là lý do với mỗi ván chơi người chơi sẽ có những tư duy chiến thuật hoàn toàn khác nhau dựa trên những anh hùng mình có thể tuyển mộ, những món đồ phép thuật có thể mua và học, những loại quái vật mình sẽ phải chiến đấu. Những lá bài còn có năng lực có thể phối hợp với nhau và khiến cho Thunderstone trở thành một trò chơi thật sự đúng với 4 chữ "thiên biến vạn hóa".

Hiện tại bộ cơ bản của Thunderstone có 500 lá bài, cho phép người chơi thưởng thức tối đa cảm giác của thế giới Thunderstone. Nếu muốn tăng thêm thách thức, phát triển kỹ năng chiến thuật và tìm đến với những cuộc phiêu lưu mới lạ người chơi có thể lựa chọn mua thêm một hoặc nhiều bản mở rộng của Thunderstone với mỗi phiên bản mở rộng đều cho phép người chơi trải nghiệm thêm những giây phút kịch tích hấp dẫn như đối đầu với những nhà vô địch (Champion) của thế lực hắc ám, né tránh những cạm bẫy chết người trong hang động, tuyển mộ những anh hùng độc đáo và năng lực mới lạ,v.v...

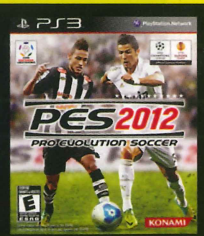
Thunderstone có thời gian chơi thay đổi tùy theo số lượng người chơi, tuy nhiên dao động không nhiều. Thời gian chơi 1 ván Thunderstone vào khoảng 30-60 phút. Ngoài ra Thunderstone còn có thể chơi theo phong cách một mình chống lại thế lực hắc ám bảo vệ loài người.

Nào còn chờ gì nữa, hãy cùng bạn bè lao vào khám phá thế giới huyền ảo của Thunderstone và xem ai xứng đáng là đệ nhất anh hùng của thế giới ?

ANH KHOA

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
CS1: 127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel: 0936.011.022
CS2: 132B - Nguyễn Huy Tưởng - HN
Tel: 0975.44.88.68

Cung cấp - Sửa chữa các thiết bị:
* PS VITA - PSP 3000 - PSP GO
Cho thuê game xịn PS Vita 15k/ngày
* Play Station 2 - Play Station 3
* XBOX 360 Slim Arcade 4GB
* Nintendo Wii - Nintedo 3DS



TRÒ CHƠI SINH TỬ THE HUNGER GAMES

Trên mảnh đất hoang tàn đã từng là Bắc Mỹ mà giờ đây được gọi là Panem, hàng năm đều diễn ra một cuộc đấu gọi là Trò chơi sinh tử. Vào ngày thu hoạch, mỗi quận phải chọn ra một cặp nam nữ, hoặc bằng bốc thăm, hoặc tự nguyện để dại diện cho quận của mình tham gia vào cuộc chiến khát máu do Chính quyền tổ chức. . Đó chính là Đấu trường sinh tử – một cuộc quyết đấu của 24 chiến binh trẻ tuổi – được gọi là "Vật hiến tế", sẽ được truyền hình trực tiếp trên tivi cho đến khi nào chỉ còn lại một người duy nhất sống sót.

THÔNG TIN

ĐẠO DIỄN: Gary Ross

DIỄN VIÊN: Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Ben Knapp, Elizabeth Banks, Liam Hemsworth

NGÀY KHỞI CHIẾU: 30/3/2012

ĐÔI NÉT VỀ BỘ PHIM

Lịch sử

Đất nước Panem nổi lên từ đống tro tàn sau một cuộc chiến toàn cầu gần như đã huỷ diệt hết sự sống tại khu vực Bắc Mỹ. Theo thời gian, 13 quận tồn tại dưới sự cai trị của một Capitol chuyên quyền bạo ngược. Khoảng 74 năm trước khi trò chơi sinh tử diễn ra, Panem đã trải qua thời kỳ gọi là "Những ngày đen tối" – khi có những quận nổi dậy phản kháng lại Capitol. Nhưng sau đó, Capitol đã giành lại được sự thống trị, xoá sổ hoàn toàn quận 13, và tiến hành Trò chơi sinh tử, như là một biện pháp để đe doạ dân chúng, xoa dịu họ với những hình thức giải trí tàn nhẫn, và tuyển thêm thanh niên tài giỏi cho lực lượng của chúng.

The Capitol

Đặt tại khu vực trước đây là Rocky Mountains, Capitol vừa là Chính quyền Trung ương của Panem, vừa là lãnh địa của những phong cách sống, thời trang và những đam mê suy đồi. Những người tại đây có lối sống của riêng mình, và phần lớn không quan tâm đến những nỗi thống khổ của dân chúng sống ở các quận ngoài kia. Capitol đồng thời cũng là nơi Coriolanus Snow độc tài – người đứng đầu nhà nước Panem - sinh sống.

Các quận

Mười hai quận bên ngoài của Panem là các trung tâm công nghiệp, phục vụ lợi ích của Capitol. Những khu này có sự khác nhau về mức độ giàu có cũng như văn hoá, nhưng đều chịu sự cai trị của chế độ độc tài. Không một người dân nào của các quận này có thể đặt chân vào Capitol, trừ khi họ đến để tham gia trò chơi sinh tử. Quận 1 chế tạo các loại hàng hoá xa xỉ. Quận 2 khai khác đá quý và là trung tâm về quân sự. Quận 3 sản xuất hàng điện tử. Quận 4 chuyên về thuỷ sản. Quận 5 tiến hành nghiên cứu khoa học. Quận 6 phát triển lĩnh vực giao thông. Sản phẩm chủ đạo của quận 7 là gỗ. Quận 8 là trung tâm dệt may. Trồng ngũ cốc là nhiệm vụ của quận 9. Quận 10 chuyên chăn nuôi gia súc. Quận 11 tập trung phát triển nông nghiệp, bao gồm rau và thảo mộc. Và quận 12, nằm tận dãy núi Appalachian, có nhiệm vụ khai thác than để cung cấp chất đốt cho Capitol.

Vật hiến tế

Là thanh thiếu niên thuộc độ tuổi 12 đến 18, và được lựa chọn thông qua hình thức bốc thăm, những "Vật hiến tế" cũng có thể tự nguyện tham gia cuộc chiến thay cho một người khác. Những người tình nguyện tham gia cuộc chiến đến từ những quận giàu có trên đất nước. Họ đã được huấn luyện trong một thời gian dài, tham gia vào cuộc chơi với những ưu thế vượt trội về sức mạnh và cả kỹ năng chiến đấu. Họ đã được dậy dỗ để tin rằng, không có vinh quang nào lớn lao hơn việc chiến thắng trong cuộc chiến đẫm máu này.

THANH VÂN

THẦN LORAX
THE LORAX

Bộ phim hoạt hình 3D Thần Lorax là tác phẩm chuyển thể từ cuốn sách dành cho thiếu nhi rất nổi tiếng của Dr. Seuss. Câu chuyện xoay quanh những chuyến phiêu lưu của cậu bé Ted trong hành trình tìm kiếm một cây Truffula "bằng xương bằng thịt" – thứ duy nhất giúp cậu giành được tình cảm từ cô gái trong mơ của mình. Để đạt được điều mong muốn, Ted phải khám phá câu chuyện của Lorax – một sinh vật dễ thương hay gắt gỏng nhưng dũng cảm chiến đấu để bảo vệ thế giới của mình.

Thung lũng Truffula và thị trấn Thneedville là nơi ở của con người và rất nhiều loài sinh vật như:

Lorax: sinh vật dũng cảm luôn đứng lên bảo vệ rừng và các loài cây mọc trong khu rừng. Sứ mệnh gác rừng của Lorax có dịp được thử thách khi tên hung ác Once-ler đốn ngã một cây Truffula trong rừng và tiếp tục nuôi dã tâm chặt nhiều cây hơn nữa. Lorax ra sức đuổi Once-ler khỏi thung lũng Truffula và cảnh báo rằng nếu còn tiếp tục tàn phá thiên nhiên, hắn sẽ phải chịu đòn đáp trả của tự nhiên.

Once-ler: một kẻ ẩn dật già cả, cay nghiệt sống trong một căn nhà cũ kỹ ọp ẹp bên ngoài thị trấn Thneedville. Hắn là người duy nhất biết câu chuyện về Lorax và về rừng cây Truffula.

Ted Wiggins: là một cậu bé hiếu động. Ted bắt đầu cuộc hành trình tìm kiếm một cây Truffula nhằm chiếm được tình cảm của cô bạn Audrey. Để thực hiện được điều này, cậu phải khám phá được câu chuyện về Lorax. Dần dần, Ted nhận ra rằng, ý nghĩa của chuyến hành trình không chỉ là tìm được một cây Truffula tặng cô bạn Audrey mà còn là để hồi sinh thị trấn Thneedville.

Audrey: cô bạn gái trong mơ của Ted, người luôn khao khát có được một cây Truffula "bằng xương bằng thịt". Cô luôn quan tâm tới thế giới xung quanh và đã tự tay vẽ cả một khu rừng Truffula trên bức tường nhà – một khung cảnh mà cô thậm chí chưa từng tận mắt chứng kiến.

Aloysius O'Hare: một gã lùn, có thái độ sống rất kẻ cả. Hắn trở nên giàu có nhờ việc bán không khí trong lành cho người dân tại thị trấn Thneedville. Mooney và McGurk là hai đối thủ nguy hiểm nhất của hắn. O'Hare sẽ trắng tay nếu thị trấn lại có cây xanh và bầu không khí trong lành.

Bất chấp tuổi tác, bà Norma vẫn tràn ngập năng lượng và sức sống. Sau khi nhớ lại quãng thời gian thế giới tràn ngập cây xanh, bà quyết định giúp cháu trai Ted của mình thực hiện kế hoạch hồi sinh thị trấn. Chính bà là người đã chỉ dẫn cho Ted việc gặp Once-ler – người duy nhất biết câu chuyện về Lorax và rừng cây Truffula.

Bar-ba-loots là những sinh vật dễ thương nhất tại Thung lũng, với vẻ ngoài giống những chú gấu xinh xắn, thường xuyên chơi đùa xung quanh các cây Truffula.

Đặc điểm nổi trội nhất của những chú ngỗng trời Swomee-Swans khi bay qua Thung lũng Truffula là chiếc cổ dài duyên dáng cùng phần ức tròn đầy.

Và cuối cùng là những chú cá Humming-Fish tinh nghịch sôi động. Finn và Gil là hai chú cá đặc biệt yêu thích bánh dâu Truffula cũng như những ly nước Jacuzzis của Once-ler.

THANH VÂN

THÔNG TIN

ĐẠO DIỄN: Chris Renaud, Kyle Balda

DIỄN VIÊN LỒNG TIẾNG: Zac Efron, Taylor Swift, Danny DeVito

NGÀY KHỞI CHIẾU: 23/3

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Blizzard | **Phát hành:** Blizzard | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 15/05/2012

NHỮNG ĐIỀU BẠN CẦN BIẾT VỀ DIABLO III

Diablo III sẽ chính thức lên kệ vào ngày 15/05/2012 như chúng ta đã biết, trước khi đặt chân vào 'địa ngục' của chúa quỷ Diablo, các bạn cần lưu ý những điều sau.

CLASS NHÂN VẬT

Diablo III bản chính thức sẽ giới thiệu 5 lớp nhân vật, đó là:

- Wizard/ Witch
- Witch Doctor
- Demon Hunter
- Barbarian
- Monk

Toàn bộ class nhân vật đều được thiết kế khá cân bằng, với từng trường phái khác nhau. Chẳng hạn Barbarian sẽ là cỗ máy giết người cận chiến, Wizard sẽ là phù thủy sử dụng phép thuật, Demon Hunter sẽ thiên về tấn công tầm xa. Mặc dù nói như thế, tuy nhiên game thủ vẫn có thể chọn lựa phong cách chơi phù hợp cho riêng mình, chứ không nhất thiết bắt buộc chỉ thiên về một trường phái nhất định như chỉ đánh cận chiến hoặc chỉ tấn công tầm xa.

Những hệ thống như kỹ năng, Rune, Trait, Talisman đều sẽ hỗ trợ cho nhân vật của bạn theo nguyên lý tương khắc 'kéo, búa, bao', và sẽ mang lại sự khác biệt trong tiến trình xây dựng nhân vật của người chơi. Theo thống kê của Blizzard Entertainment, game thủ sẽ có 96,886,969,344 cách kết hợp khác nhau khi lựa chọn kỹ năng, Rune, Trait, Talisman trong mỗi class nhân vật.

SẼ KHÔNG CÓ PVP KHI PHÁT HÀNH

Player Vs Player (PvP), luôn là trọng tâm trong series game Diablo từ trước đến nay. Nó như một thứ văn hoá phụ ăn sâu trong máu những game thủ đã từng tham gia dòng game Diablo. Đi săn quái, khám phá hầm mộ để có được những trang bị áo giáp, vũ khí xịn và kinh nghiệm để học kỹ năng, tất cả đều sử dụng cho mục đích 'choảng nhau' với bạn bè hoặc người chơi khác.

Tuy nhiên trong một thông báo bất ngờ gần đây, Blizzard đã tuyên bố sẽ không mở chức năng thi đấu đối kháng PvP khi Diablo III phát hành chính thức ngày 15/05. Trả lời về vấn đề này, Blizzard cho biết họ muốn đảm bảo chắc rằng chức năng PvP và những tính năng bổ trợ cho nó sẽ trong 'tình trạng' hoàn hảo nhất khi ra mắt. Và một phần để cho game thủ có cơ hội thưởng thức cốt truyện, tìm hiểu về ưu thế/ bất lợi của từng lớp nhân vật, cũng như học hỏi cách 'build', phát triển hướng đi cho nhân vật của mình trước khi tham gia các trận quyết đấu sinh tử trong đấu trường (Arena).

Bản cập nhật chức năng PvP sẽ ra mắt vài tháng sau khi Diablo 3 lên kệ, kèm theo đó là các bản đồ đấu trường mới có bối cảnh và cách bố trí riêng biệt. Hệ thống 'tìm kiếm trận đấu' sẽ giúp cho game thủ và đội của mình có được những trận đấu nhanh chóng và công bằng. Bên cạnh đó, hệ thống phần thưởng sẽ dành cho những cố gắng xứng đáng của đội chiến thắng.

KHÔNG HỖ TRỢ MẠNG CỤC BỘ (LAN)

Giống như Starcraft II, Diablo III sẽ tích hợp hệ thống Battle.net 2.0. Đây là một hệ thống tối ưu mà Blizzard đã phát triển để mang lại hỗ trợ tốt nhất cho game thủ, từ việc tìm kiếm trận đấu, tra cứu thông tin, hiển thị thành tích và chia sẻ kinh nghiệm cũng như custom map… cho cộng đồng hơn 12 triệu game thủ của Blizzard.

Chính vì vậy, game thủ sẽ không thể tham gia cùng bạn bè hay người chơi khác trong cùng phòng máy có kết nối mạng nội bộ LAN như trước đây. Thay vào đó, các bạn phải cần một bản Diablo III bản quyền, máy tính có kết nối Internet và một tài khoản Battle.net.

Để biết thêm thông tin các bạn có thể truy cập vào địa chỉ: sea.battle.net.

PHÂN LOẠI THEO KHU VỰC

Mặc dù không phân loại theo vùng chơi, tuy nhiên hệ thống đấu giá vật phẩm bằng tiền thật được quy hoạch thành 3 khu vực riêng biệt là châu Mỹ, châu Âu và

châu Á. Do đó, trước khi tham gia trò chơi các bạn nên xác định rõ khu vực mà mình và bạn bè sẽ tham gia.

Những game thủ nào đang sinh sống ở Úc, New Zealand, Đông Nam Á nếu muốn mua vật phẩm từ sàn đấu giá (Auction House) bằng tiền thật, thì phải chọn đúng khu vực US, vì mỗi vật phẩm sau khi mua sẽ gắn liền với máy chủ khu vực đó và sẽ không thể chuyển đổi sang châu Âu hoặc châu Á.

MUA BÁN TRAO ĐỔI BẰNG TIỀN THẬT

Diablo III là game đầu tiên của Blizzard Entertainment giới thiệu chức năng cho phép game thủ có thể dùng tiền thật trao đổi và mua bán vật phẩm trong game.

Vậy để mua một vật phẩm bằng tiền thật trong game, người chơi phải cần những gì?

Việc trao đổi mua bán đều thông qua Battle.net, vì vậy game thủ cần phải tích lũy hoặc chuyển tiền vào tài khoản Battle.net của mình trước khi thực hiện mua bán vật phẩm trong Diablo 3.

Vật phẩm và trang bị cao cấp trong game mà các bạn kiếm được có thể được bán đấu giá trên sàn giao dịch Auction House bằng tiền thật. Và Blizzard sẽ tính thu một khoản phí nhỏ khi bạn đặt một vật phẩm trên sàn đấu giá, và một khoản phụ thu khác khi vật phẩm đó được mua.

Nói tóm lại, game thủ sẽ phải chịu 2 mức phí nhỏ khi muốn mua bán một món hàng trên Auction House. Mức phí sẽ khác nhau phụ thuộc vào phân loại khu vực chơi.

DIABLO III SẼ ĐƯỢC PHÁT HÀNH 3 PHIÊN BẢN KHÁC NHAU

Vào ngày 15 tháng 05 sắp tới, Diablo III sẽ mở cánh cổng địa ngục chào đón tất cả game thủ trên khắp thế giới. Tuy nhiên, hiện tại các bạn đã có thể mua trước phiên bản số (digital download) của trò chơi thông qua hệ thống Battle.net với giá 90 USD. Hoặc có thể đặt mua phiên bản cứng (box retail) tại những đại lý bán lẻ trò chơi điện tử trên khắp thế giới như Walmart.com, amazon.com, gamestop.com...

Phiên bản cứng được chia thành hai loại: bản thường có giá 60 USD, và phiên bản đặc biệt sản xuất giới hạn có giá 100 USD.

Ngoài ra, còn một cách khác để sở hữu Diablo III. Đó là các bạn đăng ký thuê bao World of Warcraft trong vòng 1 năm, sẽ nhận được một phiên bản Diablo III hoàn toàn miễn phí. Đây là phần thưởng mà Blizzard dành tặng riêng cho cộng đồng hơn 11 triệu WoW-er của mình, đã gắn bó với trò chơi trong những năm qua.

VŨ HẢI

CẤU HÌNH YÊU CẦU

Diablo III sẽ có mặt trên cả hai hệ điều hành Windows và Mac. Cấu hình tham khảo như sau:

Cấu hình	Windows	Mac
OS	Windows XP/ Vista/ 7 hỗ trợ DX9.0c	Mac OS X 10.6.8, 10.7.x hoặc mới hơn
CPU	Intel Pentium D 2.8 GHz hoặc AMD Athlon 64 X2 4400+	Intel Core 2 Duo
VGA	NVIDIA Geforce 7800 GT hoặc ATI Radeon X1950 Pro	NVIDIA Geforce 8600M GT hoặc ATI Radeon HD 2600 hoặc hơn
RAM	1GB RAM (XP), 1.5GB (Vista/7)	2 GB RAM
HDD	12 Gb ổ trống	12 Gb ổ trống
DVD	Cần nếu mua bản cứng	Cần nếu mua bản cứng
Cần kết nối Internet và màn hình phân giải tối thiểu 1024x748		

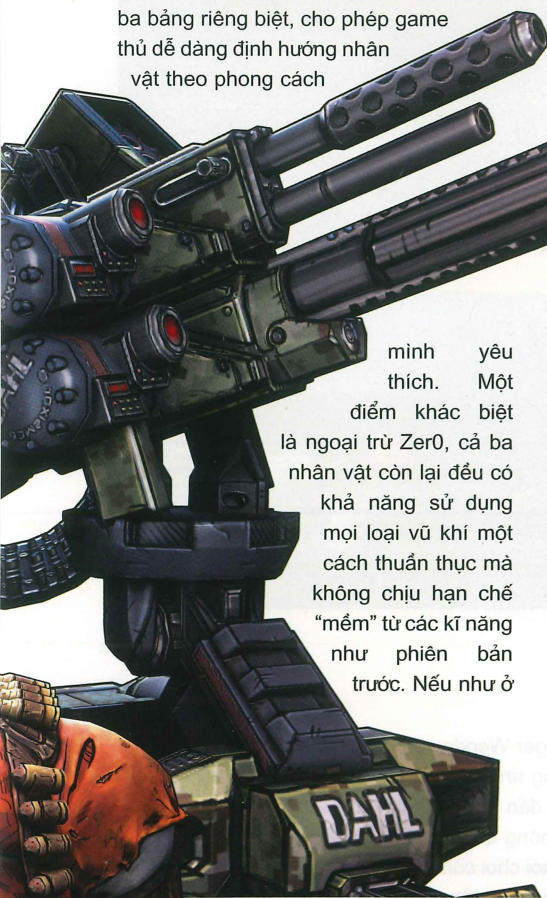
Vẫn lấy bối cảnh hành tinh Pandora cùng với một đội ngũ bốn người hùng, nhưng Borderlands 2 chắc chắn sẽ mang theo cùng nó một cơn lốc mới cuốn theo những xạ thủ vẫn đang tung hoành trên Pandora.

Mặc dù là một game FPS, nhưng yếu tố RPG được khéo léo lồng ghép vào Borderlands bằng hệ thống item được tạo ra một cách hoàn toàn ngẫu nhiên và cực kì hiếm khi có hai món giống hệt nhau trong hành trang của game thủ. Những món vũ khí ngày một tốt hơn chính là "củ cà rốt" treo trước mặt game thủ, dụ họ tiếp tục trải qua những chặng đường mới không ngừng nghỉ trong game. Gearbox hiểu rõ điều này, và với Borderlands 2, họ càng muốn "củ cà rốt" của mình tỏ ra hấp dẫn hơn nữa. Bằng việc phân chia các loại vũ khí theo từng nhà sản xuất, và gán cho mỗi nhà sản xuất một thuộc tính độc nhất vô nhị, các loại vũ khí của Borderlands 2 trở nên hết sức phong phú và độc đáo. Bạn sẽ nhìn thấy những món vũ khí "truyền thống" đến từ hãng Dahl, những khẩu súng "nồi đồng cối đá" kiểu Nga của Vladof, những băng đạn có thể dùng như thuốc nổ của Tediore hay thậm chí là những khẩu súng sản xuất tại… nhà của Bandit. Mỗi khẩu súng trong số hàng triệu khẩu súng của Borderlands 2 sẽ hoàn toàn khác biệt, mang lại một trải nghiệm mới cho những ai từng yêu thích công việc săn tìm những món đồ chơi mới trong Borderlands.

Nhưng súng ống sẽ là vô dụng nếu không có một bàn tay – sử dụng chúng. Đội ngũ Vault-Hunter của Borderlands đã làm xong phận sự của mình, và họ lùi về phía sau để nhường sân khấu Pandora cho những nhân vật mới. Chúng ta sẽ gặp mặt gã lùn Salvador – Gunzerker, cô nàng Maya – Siren, chiến binh Axton – Commando, và cuối cùng là nhân vật bí hiểm Zer0 – Assassin. Cũng như những người tiền nhiệm, mỗi nhân vật mới này sẽ có một kĩ

PHÁT HÀNH	2K Games
PHÁT TRIỂN	Gearbox Software
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	09/2012
ESRB (TUỔI)	Mature 17+
HỆ MÁY	PC, Xbox360, PS3

năng "action skill" chính của mình, cùng 30 kĩ năng phụ trợ khác được chia làm ba bảng riêng biệt, cho phép game thủ dễ dàng định hướng nhân vật theo phong cách mình yêu thích. Một điểm khác biệt là ngoại trừ Zer0, cả ba nhân vật còn lại đều có khả năng sử dụng mọi loại vũ khí một cách thuần thục mà không chịu hạn chế "mềm" từ các kĩ năng như phiên bản trước. Nếu như ở Borderlands các kĩ năng thường chỉ mang lại hiệu quả cho một hoặc hai loại súng riêng biệt thì với Borderlands 2, các kĩ năng của từng nhân vật đã được thiết kế lại để không còn bó buộc người chơi vào một loại vũ khí nào đó, mà tập trung vào việc mang lại những lợi thế chung cho tất cả, hoặc mang lại những hiệu ứng mới cho "action skill" nhằm giúp game thủ có thể thực hiện tốt một vai trò nào đó trong cuộc chơi của mình. Class mod và Artifact cũng được chỉnh sửa, cho phép game thủ có được rất nhiều lựa chọn trong việc kết hợp hai loại trang bị này với các kĩ năng của mình nhằm tạo ra một nhân vật mạnh mẽ nhất có thể.



Và bạn có thất vọng không khi nghe được rằng game vẫn gắn liền với Pandora nóng bỏng và hoang tàn? Borderlands 2 vẫn ở lại Pandora - đúng – nhưng nóng bỏng và hoang tàn thì không. Game thủ sẽ có cơ hội nhìn ngắm những vùng đất khác của Pandora, bao gồm cả những vùng đất xanh tươi đầy cây cỏ, những cánh đồng băng giá hay các bãi biển dài đẹp mắt.

Một loại element (nguyên tố) mới là Eridium cũng xuất hiện, có khả năng kết hợp vào các món vũ khí để gia tăng sức sát thương của các nguyên tố còn lại (fire, corrosive, explosive và electric). Eridium còn có thể được sử dụng làm tiền tệ để mua các loại vũ khí tốt nhất, hoặc dùng như một loại "doping" làm tăng sức chiến đấu tạm thời. Bạn sẽ gặp phải lũ robot cục mịch, những con quái khổng lồ đủ mọi kích cỡ, nhưng đối thủ nguy hiểm nhất sẽ vẫn là con người. Mục tiêu sau cùng của game thủ là hạ bệ Handsome Jack – một gã đàn ông đeo mặt nạ đóng vai trò là thủ lĩnh tập đoàn Hyperion, và cũng tự phong mình vào chức "Dictator of Pandora" (tạm dịch: nhà độc tài của Pandora) – nhằm một lần nữa thiết lập hòa bình cho hành tinh chưa từng yên ổn này. Borderlands 2 vẫn hỗ trợ chế độ co-op bốn người, cho phép game thủ cùng nhau khám phá những vùng đất mới và kề vai sát cánh trong các cuộc đọ súng ác liệt. Một yếu tố mặc dù nhỏ nhưng rất đáng nhắc tới chính là cỗ xe mới trong game mang tên Party Truck, cho phép cả bốn game thủ cùng nhảy lên và "lượn" qua những khu vực nguy hiểm nhất của game – tất cả đều được thực hiện trên một hệ thống lái xe hoàn toàn mới. Bạn có thể tìm thấy những cú trượt bánh (power slide) trong Borderlands 2, cũng như việc va vào các vật cản sẽ không làm cỗ xe của bạn dừng lại ngay lập tức như trong phần trước. Bên cạnh những đối thủ mới, bộ tứ của Borderlands 2 vẫn sẽ tìm thấy những con người cũ. Ngoài các nhân vật như Scooter, Marcus, nhóm Vault Hunter và cả Guardian Angel cũng sẽ xuất hiện trong vai trò các NPC giúp đỡ bạn trong cuộc hành trình.

Môi trường mới, nhân vật mới, đối thủ mới, và những khẩu súng mới, tất cả đều đã có mặt trong Borderlands 2. Những cuộc đọ súng trên bề mặt Pandora hứa hẹn sẽ trở lại một cách rực lửa và huy hoàng hơn bao giờ hết. Borderlands 2 chắc chắn là một tựa game không thể bỏ qua khi nó chính thức phát hành trong quý 3 sắp tới.

PHẠM LÊ

GAME MỚI TRONG THÁNG TỚI!

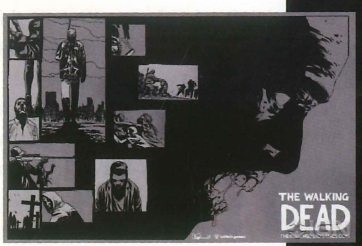
Realms Of Ancient War

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Wizarbox | **Phát hành:** Focus Home Interactive
Thể loại: Hành động, nhập vai | **Ngày phát hành:** 31/03/2012

Realms of Ancient War sẽ đưa bạn vào vương quốc của loài người cùng các tộc Elf và người lùn đang chìm trong cảnh đổ nát và cướp bóc vì cuộc chiến tranh trong quá khứ. Trong sự hỗn loạn này, một mối đe dọa mới lại đang lớn dần và để khám phá ra sự thật, các vương quốc đã cử đi những người giỏi nhất. Hãy vào vai một chiến binh mạnh mẽ, một phù thủy bóng tối hay một nhẫn giả tinh quái và dấn thân vào chuyến phiêu lưu đầy hành động.

The Walking Dead

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Telltale Games | **Phát hành:** Telltale Games | **Thể loại:** Phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 01/04/2012



Ai đã từng hồi hộp theo dõi loạt truyện tranh kinh dị hay serie phim truyền hình nổi tiếng The Walking Dead chắc sẽ khó thể bỏ qua một trải nghiệm đầy phấn khích trong tựa game cùng tên thể loại phiêu lưu sống sót này. Game thủ sẽ phải đối mặt với người chết và tìm cách vượt qua nỗi sợ hãi của chính mình trong một hành trình ly kỳ hơn bao giờ hết.

Tribes: Ascend

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Hi-Rez Studios | **Phát hành:** Hi-Rez Studios | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 12/04/2012

Tribes: Ascend đánh dấu sự trở lại của tựa game bắn súng khoa học viễn tưởng trực tuyến hỗ trợ nhiều người chơi Tribes. Phiên bản trò chơi lần này tận dụng sức mạnh của engine Unreal 3 và là một lựa chọn tuyệt vời cho những game thủ muốn tìm kiếm cảm giác hành động nhịp độ nhanh, kết hợp tác chiến theo nhóm và cả khả năng điều khiển trận đấu mang tính chiến lược.

Tiger Woods PGA Tour 13

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Tiburon | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Thể thao | **Ngày phát hành:** 27/03/2012

Người chơi sẽ có cơ hội vào vai Tiger Woods và trải nghiệm những khoảnh khắc đáng nhớ nhất từ khi anh còn là một thiếu niên thần đồng đến khi trở thành một tay golf huyền thoại. Ngoài ra, thông qua các tính năng trực tuyến và xã hội độc đáo người chơi còn có thể tạo ra câu lạc bộ golf của riêng mình và hợp tác với các thành viên tham gia vào các giải đấu đặc biệt.

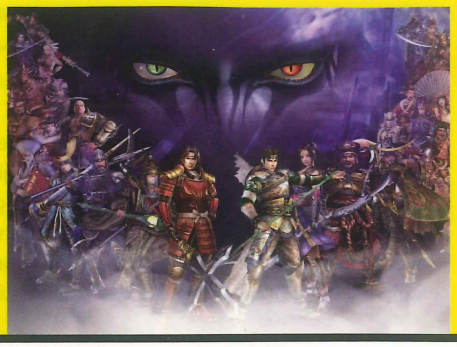
The House of the Dead 4

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** SEGA | **Phát hành:** SEGA | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 17/04/2012

Trò chơi bắn súng phong cách arcade với những pha hành động được lập trình sẵn và game thủ gần như không phải tự di chuyển. Công việc chính của người chơi là ngắm mục tiêu cho thật chính xác và bóp cò. Ngoài ra, game còn cho phép người chơi mua và nâng cấp vũ khí, đồng thời bố trí nhiều điều bí ẩn bất ngờ nằm rải rác ở các màn chơi bên cạnh các phần thưởng thú vị đang chờ người chơi khám phá.

Warriors Orochi 3

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Omega Force | **Phát hành:** KOEI | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 30/03/2012



Warriors Orochi 3 lần này quy tụ hơn 120 anh hùng từ các tựa game như Ninja Gaiden, Warriors: Legends of Troy, Bladestorm và Dead or Alive trong một cốt truyện hoàn toàn mới. Sau cuộc chiến chống Orochi thì Hydra, một con quái vật lại xuất hiện và đánh bại hầu hết các chiến binh dũng cảm. Những người sống sót, với sự hỗ trợ của Kaguya bí ẩn đã trở lại quá khứ để cứu lấy các chiến binh và lôi kéo thêm đồng minh chờ cơ hội phản công.

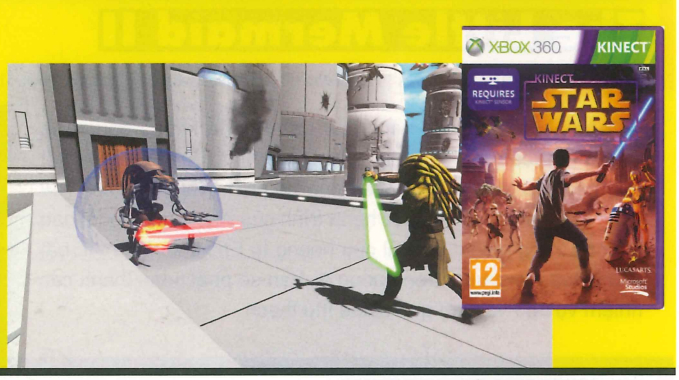
Country Dance: All Stars

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Game Mill Entertainment | **Phát hành:** Game Mill Entertainment
Thể loại: Âm nhạc | **Ngày phát hành:** 20/03/2012

Country Dance All Stars được thiết kế dành riêng cho Kinect để đem lại trải nghiệm khiêu vũ hoàn toàn mới với hơn 30 bài hát từ các nghệ sĩ nhạc đồng quê nổi tiếng. Game có nhiều chế độ cho phép bạn thách thức hay cùng nhảy với bạn bè để đạt điểm số cao nhất. Bạn cũng có thể chia sẻ niềm vui thông qua các bức ảnh chụp ngẫu nhiên trong khi chơi. Ngoài ra, tất cả các gói nội dung tải về còn cho phép cập nhật các bài hát và điệu nhảy mới.

Kinect: Star Wars

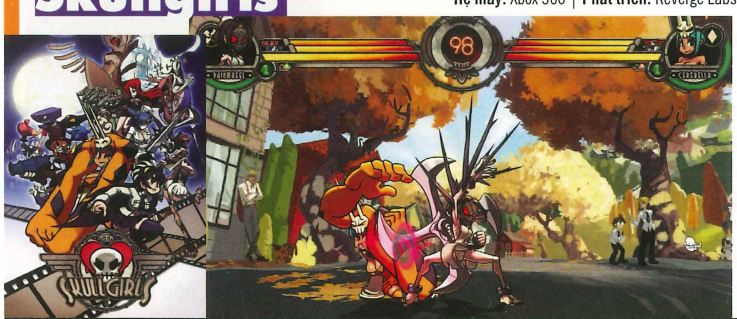
Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Terminal Reality/LucasArts | **Phát hành:** Microsoft
Thể loại: Hành động | **Ngày phát hành:** 03/04/2012



Hãy sẵn sàng để dấn thân vào vũ trụ của Star Wars theo một cách thức hoàn toàn mới khi mọi điều khiển đều sẽ được thực hiện bởi camera Kinect. Người chơi sẽ được đặt vào trung tâm của cuộc chiến tranh giữa các vì sao mà họ từng biết và yêu thích để trải nghiệm cảm giác như những anh hùng với thanh gươm ánh sáng trên tay và lao vào cuộc phiêu lưu đầy kỳ thú trong thiên hà.

Skullgirls

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Reverge Labs | **Phát hành:** Autumn Games | **Thể loại:** Đối kháng | **Ngày phát hành:** 31/03/2012



Lấy bối cảnh là vương quốc Canopy, Skullgirls kể về câu chuyện của 8 nữ chiến binh khi họ chiến đấu để giành lấy một trái tim với tên gọi Skull Heart được lấy từ một Skullgirl khổng lồ. Theo truyền thuyết, cứ mỗi 7 năm trái tim này sẽ thực hiện điều ước cho người sở hữu nó, nhưng cái giá phải trả thì thật kinh khủng. Nếu trái tim người đó không trong sạch thì điều ước sẽ vô tác dụng và bản thân họ sẽ bị biến thành Skullgirl.

Pandora's Tower

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Ganbarion | **Phát hành:** Nintendo | **Thể loại:** Phiêu lưu |
Ngày phát hành: 13/04/2012

Người chơi sẽ vào vai Aeron, một người lính Athosian với nhiệm vụ chính là phá vỡ lời nguyền đe dọa biến người bạn thân Elena thành một con quái vật khủng khiếp. Bạn sẽ sử dụng tay cầm Wii Remote để điều khiển Oraclos Chain như một vũ khí và công cụ đắc lực để vượt qua các trở ngại trên đường. Game có tất cả 13 màn chơi cần vượt qua, mỗi màn là một tòa tháp với một con quái vật nguy hiểm khát máu canh giữ.

Spirit Camera: The Cursed Memoir

Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** Tecmo | **Phát hành:** Nintendo | **Thể loại:** Phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 13/04/2012

Trò chơi theo chủ đề kinh dị tận dụng camera và tính năng tái tạo thực tế của Nintendo 3DS để xây dựng một thế giới bí hiểm đem lại trải nghiệm 3D kinh dị cho game thủ. Người chơi sẽ phải giúp giải thoát cô gái bí ẩn tên Maya khỏi một lời nguyền đáng sợ bằng cách sử dụng camera để giao tiếp với cô. Đi kèm với game là cuốn nhật ký 16 trang mà người chơi sẽ xem được những nội dung bí ẩn thông qua các camera của Nintendo 3DS.

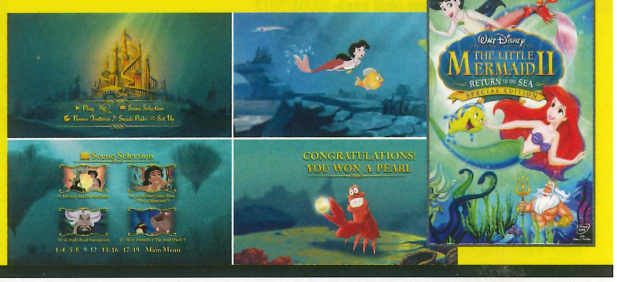
Disgaea 3: Absence of Detention

Hệ máy: PS Vita | **Phát triển:** NIS | **Phát hành:** NIS | **Thể loại:** Nhập vai | **Ngày phát hành:** 17/04/2012

Phần tiếp theo của tựa game hành động chiến lược nhập vai với phong cách hành động theo lượt sẽ là cuộc hành trình của Mao, học viên sáng giá nhất tại Học viện Evil, nơi những con quỷ thô lỗ và lười nhất được xem trọng. Là con trai của hiệu trưởng, Mao mong muốn lật đổ cha mình giành lấy tước vị Overlord nên quyết định lao vào cuộc phiêu lưu đầy dí dỏm với các sự kiện thú vị, ly kỳ và cả những trận đánh chiến lược.

The Little Mermaid II

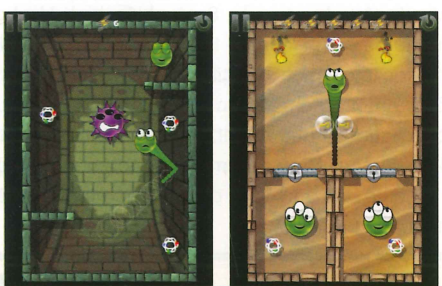
Hệ máy: PSP | **Phát triển:** Blitz Games | **Phát hành:** THQ | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 31/03/2012



Chắc hẳn nhân vật nàng tiên cá Ariel đã không còn xa lạ gì với các fan của loạt phim hoạt hình Disney. Được kết hợp các yếu tố từ cả hai phần của bộ phim Nàng tiên cá, The Little Mermaid II kể về cuộc hành trình của Ariel cùng người bạn Melody trong nhiệm vụ giải cứu hoàng tử Eric khỏi âm mưu bất chính của Morgana. Trên đường đi, bạn sẽ phải hoàn thành các nhiệm vụ nhỏ và vượt qua nhiều thử thách.

Flexy Frogs

Hệ máy: iPhone | **Phát triển:** Tiki Games | **Phát hành:** Tiki Games | **Thể loại:** Giải đố | **Ngày phát hành:** 30/03/2012



Flexy Frogs là một trò chơi giải đố khá đơn giản với nhiệm vụ chính là nhóm các con ếch riêng lẻ lại với nhau. Để làm được như vậy, người chơi phải kéo và thả chúng như khi bắn đi từ dàn ná cao su. Khi một con ếch chạm vào con khác, chúng sẽ hợp thành một con ếch lớn hơn. Mỗi màn chơi sẽ có số lượt bắn nhất định nên người chơi phải biết tính toán và thật khéo léo tránh các chướng ngại vật nếu không muốn phải đi lại từ đầu.

Temple Run

Hệ máy: Android | **Phát triển:** Imangi | **Phát hành:** Imangi | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 27/03/2012

Bạn đi khắp thế giới để tìm kiếm cho bằng được pho tượng thần quý giá và cuối cùng đã tìm thấy nó trong một đền thờ bí ẩn trồi lên từ vùng đầm lầy âm u. Thế nhưng, pho tượng mang một lời nguyền mà bạn đã vô tình đánh thức những con quỷ bảo vệ ngôi đền. Bây giờ con đường duy nhất của bạn là phải tìm cách thoát khỏi sự truy đuổi chết người của chúng.

Tháng Ba "chóng mặt"

Ngũ Hổ Tướng

Webgame này có tên gốc phiên bản Trung Quốc là Ngũ Hổ Thượng Tướng. Đây là sản phẩm chủ đạo của ChengDu Shenji. Việt Nam là quốc gia đầu tiên chính thức phát hành trò chơi này. Trò chơi có nội dung được cải tiến từ truyện Tam Quốc Chí và là lối chơi chiến thuật kết hợp với phong cách thẻ bài ma thuật TCG. Các Võ tướng hay Quân binh của trò chơi sẽ được thể hiện qua một quân bài ma thuật. Quân bài này có những chỉ số, thuộc tính, kỹ năng, phẩm chất khác nhau mà game thủ có thể nâng cấp, cường hóa, trang bị và cả chuyển sinh. Khi lâm trận, hệ thống sẽ rút thẻ bài của game thủ theo thứ tự ngẫu nhiên. Ngoài việc đánh trận, người chơi còn phải tham gia xây thành, luyện tướng, chiêu binh và tham gia sản xuất lương thực, khai khoáng.

NẾU NHƯ LÀNG GAME THẾ GIỚI THÁNG 3 LÀ MÙA "LŨ" CỦA GAME KHỦNG, THÌ THỊ TRƯỜNG GAME VIỆT NAM CŨNG BÙNG NỔ VỚI HÀNG LOẠT SẢN PHẨM WEBGAME VÀ TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN MỚI.

DRAGONICA

Dragonica lấy bối cảnh từ tiểu thuyết về bộ tộc Rồng. 6 dòng nhân vật chính trong game được vẽ theo phong cách anime ngộ nghĩnh. Hiện nay, game đã thịnh hành tại 11 quốc gia trên thế giới. Sự khác biệt của Dragonica so với các MMORPG màn hình ngang khác là không có giới hạn trong khả năng di chuyển, qua đó mở ra cơ hội vô tận trong chiến đấu. Tính năng này giúp cho game thủ có hành động chiến thuật hợp lý trong các trận đấu. Trên thực tế, Dragonica phiên bản Việt hóa từng được IAH Games ra mắt tại VN từ 5/2011.

Chinh phục vũ môn

Đây là game giáo dục trực tuyến đầu tiên do Việt Nam phát triển từ năm 2008. Các khâu lên ý tưởng, thiết kế nhân vật, thiết kế game đều do Egame thực hiện. Riêng phần nội dung được tư vấn câu hỏi của nhiều chuyên gia giáo dục, nên lượng thông tin được biên soạn từ kiến thức giáo khoa thuộc nhiều lĩnh vực rất gần gũi với các bài giảng trên lớp. Chinh phục vũ môn chạy trên nền đồ họa 3D, với nhân vật được thiết kế theo phong cách "chibi" ngộ nghĩnh. Bạn có thể tạo hình nhân vật và chat, giao lưu, trao đổi với nhau qua game.

Ngộ Không Truyền Kỳ

Ngộ Không Truyền Kỳ đã được giới thiệu đến game thủ Việt từ tháng 12/2011 nhưng cho đến giữa tháng 2 năm này, Webgame này mới chính thức được phát hành. Ngộ Không Truyền Kỳ (tên gốc: Phiêu Diêu Tây Du, tên tiếng Anh: Warriors Saga) là sản phẩm đầu tay được phát triển bởi công ty Wooduan Entertaiment (Trung Quốc). Cốt truyện game rất gần gũi với game thủ Việt khi phỏng theo tiểu thuyết Tây Du Ký. Trong đó, người chơi sẽ thực hiện hành trình đi Tây Trúc thỉnh kinh cùng 4 thày trò Đường Tăng và trải qua 81 kiếp nạn. Chúng ta sẽ gặp lại những nhân vật quen thuộc như Tôn Ngộ Không, Đường Tam Tạng, Trư Bát Giới, Sa Tăng...

Tam Quốc Truyền Kỳ 2

Webgame chiến thuật tương tự nhưng không liên quan đến bản Tam Quốc Truyền Kỳ đang phát hành tại VN. Tam Quốc Truyền Kỳ 2 sẽ đưa game thủ ngược dòng thời gian đến cuộc chiến Tam Quốc hình thành năm 700 trước CN thay vì phản ánh 3 thế lực Ngụy - Thục - Ngô. Tên gốc của trò chơi là Bát Tiên Phong Thần Truyện, do hãng Thượng Ngoạn Gia sản xuất và ra mắt vào tháng 4/2011. Người chơi cần chọn thế lực từ cấp độ 20 và trung thành với nó. Có ba thế lực gồm Tiên Giới, Ma Giới và Nhân Giới. Sau khi chọn, game thủ sẽ được học các kỹ năng đặc trưng, được phân cấp độ. Mục tiêu cuối cùng là tiến chiếm lãnh thổ của đối phương, đập tan âm mưu bá chủ và lên ngôi cửu mệnh.

WORLD OF TANKS

Đây là game bắn xe tăng trực tuyến đầu tiên trên thế giới do Wargaming.net phát triển. Lấy bối cảnh từ năm 1930-1950, game xoay quanh các mặt trận của Thế chiến II, giữa Liên Xô, Đức và quân đồng minh. Game thủ sẽ bắt đầu với những chiếc xe tăng thô sơ nhất. Người chơi được làm quen với xe tăng của 3 quốc gia và tham gia chiến đấu để khám phá các tính năng. Sau khi nắm bắt được cách chơi, game thủ mới chọn cho mình dòng xe ưng ý, nâng cấp và trải nghiệm. Do đó, những chiếc xe tăng hiện đại và mạnh mẽ chỉ có được sau một khoảng thời gian chơi nhất định.

Thành Cát Tư Hãn 2

Bối cảnh Thành Cát Tư Hãn 2 diễn ra ở thế kỷ XIII sau Công nguyên khi cuộc chiến giữa 2 lục địa Á - Âu nổ ra. Với dã tâm xâm chiếm phương Đông, quân La Mã đã bí mật cấu kết với hoàng tử Ba Tư Trác Lan Đình. Biết được âm mưu này, Thành Cát Tư Hãn - Đại hãn của Đế quốc Mông Cổ - đã điều động hàng trăm vạn đại kỵ thiết quân để tấn công. Lối chơi của Thành Cát Tư Hãn 2 tập trung chủ yếu vào các hệ thống tương tác đối kháng như công thành chiến, tranh giành lãnh địa, đấu trường kiểu DotA, quốc gia nội chiến, server hỗn chiến. Cho đến nay vẫn luôn nằm trong top 10 games online được yêu thích nhất tại Trung Quốc bởi gameplay phong phú.

Lục Mạch Thần Kiếm

Webgame kiếm hiệp này do Soha Game phát hành và chạy trên mạng xã hội Soha. Dựa trên bối cảnh truyện Đại Đường Song Long, Lục Mạch Thần Kiếm gồm 4 class nhân vật Mộ Dung, Tiêu Dao, Đoàn Thị và Minh Giáo với các tính năng nổi bật như hệ thống kinh mạch, phụ bản... Để giành chiến thắng, người chơi phải vận dụng lối chơi linh hoạt và có chiến thuật hợp lý thay vì chỉ click chuột. Nhiều boss khủng sẽ xuất hiện trong game, tạo ra thử thách không nhỏ cho game thủ trong quá trình làm nhiệm vụ.

Phong Thần 2

Phong Thần 2 là trò chơi di động thuộc thể loại nhập vai trực tuyến do hãng MMOTH (Trung Quốc) phát triển và cho ra mắt trong năm 2011. Tên gốc phiên bản Trung Quốc của trò chơi là Thần Kiếp 2. Phiên bản đầu tiên từng được lộ diện tại hội chợ ChinaJoy vào năm 2008. Phong Thần 2 gồm 4 tuyến nhân vật được thiết kế khá đẹp mắt. Mỗi nhân vật sử dụng một loại vũ khí riêng biệt có cả phép thuật. Một số tính năng đáng chú ý khác bao gồm hệ thống chiến trường, thị tộc, chư hầu cùng các chuỗi nhiệm vụ mang tính đối kháng cao. Khi ra mắt tại VN, Phong Thần 2 sẽ tương thích với mọi điện thoại sử dụng hệ điều hành Java. Phiên bản dành cho Android sẽ được cập nhật ngay sau đó.

Assassin's Creed Revelations

HÀNH TRÌNH KÝ ỨC

"Sự tự do có thể không như ý muốn, nhưng nó là vô giá" - Ezio. Tự do cũng là niềm mong ước mãnh liệt của nhân loại mong được vẫy vùng thoát khỏi sự kềm cặp của "các vị thần", khi mà Adam và Eve trộm lấy táo thần thoát khỏi Vườn Địa Đàng... Đó cũng là "gánh nặng" lịch sử đè trên vai những con người được mệnh danh là "sát thủ"...

ƯỚC NGUYỆN CỦA CHA

Năm 1511 Sau Công Nguyên, Ezio Auditore da Firenze đã thực hiện một cuộc hành trình dài đến Constantinople (thủ đô Istanbul ngày nay của Thổ Nhĩ Kỳ), nơi giao thoa của hai nền văn hóa Đông-Tây và nằm dưới sự cai trị của đế chế Ottoman, để tìm kiếm thư viện cổ thất lạc của sát thủ huyền thoại Altaïr Ibn-La'Ahad theo lời ước nguyện của người cha quá cố. Tương truyền rằng, bên trong thư viện này cất giữ một báu vật có sức mạnh vô biên và lưu giữ những thông điệp bí ẩn của một nền văn minh đã mất.

Trong khi đó ở hiện tại, Desmond Miles đang rơi vào trạng thái hôn mê bởi một sự cố khủng khiếp. Để duy trì trí não, những người bạn của Desmond đã lập

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT TRIỂN
Ubisoft Montreal

PHÁT HÀNH
Ubisoft

NGÀY PHÁT HÀNH
29/11/2011

THỂ LOẠI
Hành động

ESRB
Mature

trình đưa anh trở lại cỗ máy Animus trong một khu vực có tên gọi "Căn Phòng Tối" (Black Room). Tại đây, trong vô thức của mình, Desmond đã gặp một người lạ mặt mang bí danh "Mười Sáu". Mười Sáu đã đưa ra một lời cảnh báo: Desmond phải nhanh chóng tách bạch bản thân với những nhân vật mà anh đã hóa thân vào, bằng không Animus sẽ hủy diệt mọi thứ, trong đó có Desmond và anh sẽ mãi mãi chìm trong giấc ngủ của viễn thức.

Cách duy nhất mà Desmond có được là tiếp tục dấn thân vào cuộc phiêu lưu của những tiền nhân để tìm lại bản ngã của mình. Một hành trình tìm lại ký ức thông qua những chuỗi ký ức đan xen nhau, đầy rối rắm. Đó có thể là bước chân từng trải của Ezio, là sự chiêm nghiệm cuộc đời vĩ đại của Altaïr, là sự đối chất với những đối thủ truyền kiếp Templar và trên hết, khám phá ra những bí ẩn khủng khiếp mà nền văn minh đầu tiên trên Trái Đất để lại…

NHỮNG "DI SẢN" NỔI BẬT!

Lối chơi tự do, ám sát, lẩn trốn trong đám đông, bay nhảy theo kiểu "parkour" và những pha cận chiến đẹp mắt là những điểm đặc trưng cơ bản của dòng Assassin's Creed. Nhưng để cuốn hút và giữ chân người chơi lâu thì cần đến những tinh hoa. Chúng dường như không thiếu đối với dòng game kể từ sau khi phần đầu tiên ra mắt.

Assassin's Creed Revelations (ACR) hiển nhiên thừa hưởng những điểm nổi bật nhất của phiên bản Brotherhood (BTH) và đều có sự liên hệ "mắt xích" chặt chẽ với nhau. Chẳng hạn việc đánh bật quyền kiểm soát khu vực của đối thủ (Templar) sẽ cho người chơi cơ hội thu phục "đệ tử". Lúc này đây hệ thống huấn luyện sát thủ sẽ xuất hiện với các nhiệm vụ trải dài khắp châu Âu, một khi hoàn thành chúng, các tay sát thủ hội viên sẽ trở thành bậc thầy thích khách với các nâng cấp cùng cơ hội "điều hành" khu vực này. Việc thu phục đệ tử cũng dẫn đến một loạt nhiệm vụ phụ với cách thể hiện phong phú (dù cùng một mục đích) như thách thức chạy đua, cứu người bị nạn, thuyết phục một tay móc túi chuyên nghiệp… luôn làm người chơi cảm thấy mới lạ.

Một điểm nhấn khác là hệ thống kinh tế, vốn được "khai sinh" trong Assassin's Creed 2 (AC2) với quy mô nhỏ, sau đó lưu truyền sang Brotherhood mở rộng ra, nay tiếp tục để người chơi "vật vã" thực hiện. "Vật vã" bởi chúng không chỉ đơn lẻ (như trong AC2) mà là hàng loạt (các cửa hiệu, danh lam thắng cảnh lịch sử) và trải dài trên một bản đồ rộng lớn đợi người chơi khám phá.

Kiểu chiến đấu liên hoàn cũng được tái sử dụng. Người chơi sau khi hạ một đối thủ có thể "diệt" liên tiếp nhiều đối thủ khác đứng kề cận chỉ bằng những cú nhấp chuột liên tiếp, điều này tạo lợi thế không nhỏ khi bị vây bởi số đông. Ngoài ra, việc gọi trợ giúp trong các trận đấu hoặc chỉ đạo ám sát từ xa cộng với những vũ khí lợi hại như phi tiêu tẩm độc, nỏ, súng ngắn càng làm cho người chơi trở nên "vô đối" hơn!

Và phần chơi mạng, một điểm mới lần đầu xuất hiện trong BTH, cũng tái xuất. Người chơi sẽ gặp lại những kiểu chơi phổ biến như Wanter (ám sát lẫn nhau), Manhunt (một đội thợ săn, một đội con mồi)… Điểm thú vị là trong các màn đấu, không phải cứ hạ thủ nhiều mục tiêu là dẫn đầu bảng xếp hạng mà phải phụ thuộc vào kỹ thuật chiến đấu, thời điểm ra tay lẫn khả năng quan sát khi biết rằng có rất nhiều nhân vật giả, thật lẫn lộn, chỉ cần một sơ suất là mất điểm và lộ thân thế ngay!

CÁC THẾ MẠNH RIÊNG

Những thế mạnh khi vận dụng khéo sẽ làm cho một game trở nên hấp dẫn, nếu không, game sẽ trở thành quá nhàm. Hiểu được điều này, ACR điểm xuyết thêm các điểm mới cho riêng mình. Đầu tiên là đầu tư cho người chơi một

loại công cụ đa năng: dao móc câu. Việc di chuyển, bay nhảy sẽ nhanh hơn trước đây (theo thông số từ Ubisoft là 30%), nhờ đó mà người chơi sẽ dễ dàng tiếp cận mục tiêu hoặc nhiệm vụ hay khám phá nhanh hơn. Còn ở mặt chiến đấu, đây là một loại vũ khí cực kỳ lợi hại khi có thể… móc chân đối thủ ngã, hợp với vũ khí khác trở thành bộ đôi "song kiếm hợp bích" gieo rắc kinh hoàng cho đối thủ.

Nhắc đến chiến đấu thì ACR làm cho người chơi thật mãn nguyện khi "tút" lại hệ thống diễn hoạt nhân vật nhuyễn hơn và đẹp mắt hơn với những đường hạ thủ "ngọt ngào", lả lướt! Ngoài ra game còn chiếu chậm những pha dứt điểm cuối cùng của trận đấu, càng làm tăng thêm sự hấp dẫn của trò chơi lấy đề tài sát thủ này.

Game còn mở rộng hệ thống kho bom đồ sộ với đủ công năng: đánh lạc hướng, khói mù, hạ độc… và hệ thống này lại "đẻ" ra thêm việc cho người chơi thực hiện: thu thập nguyên liệu và "ráp đồ", góp phần kéo dài thời gian chơi hơn.

ACR còn đưa vào một số trò chơi mini thú vị như "thủ thành" khi lãnh địa người chơi bị phe Templar lăm le chiếm lại, hay một game góc nhìn thứ nhất mang tên "Desmond Sequences" với thử thách tìm đường. Hoàn tất chúng, người chơi sẽ có cái nhìn tổng quát về thân thế của Desmond.

BỘ ĐÔI HOÀN HẢO!

Sở hữu quá nhiều điểm mạnh, liệu tất cả đã đủ để ACR thuyết phục người chơi và tạo nên một cái kết hoàn hảo cho Ezio trước khi bước sang trang mới của dòng game?

Câu trả lời là "chưa" và sẽ là một "thiếu sót lớn" nếu không nhắc đến âm nhạc và kịch bản, với thể hiện quá xuất sắc của chúng.

Kịch bản game tiếp tục khai thác những đề tài, nhân vật lịch sử xen lẫn các yếu tố khoa học giả tưởng hấp dẫn (như thuyết tận thế, nguồn gốc con người…) một cách chi tiết và đầy thuyết phục (dù chúng chỉ là hư cấu). Dám chắc những ai từng chơi qua dòng AC không chỉ bị hấp dẫn bởi lối chơi tự do mà còn tò mò muốn xem lịch sử, khoa học được tái hiện trong game như thế nào.

Trọng tâm của phần kịch bản ACR là xoáy sâu vào khai thác các khía cạnh nội tâm của bộ đôi Ezio – Altair, giữa quá khứ và hiện tại, giữa người đi trước và đi sau. Bằng những câu từ chắt lọc đầy tinh tế, cách dàn dựng phim cắt cảnh nhấn nhá đúng thời điểm và lời dẫn truyện theo kiểu tự sự đầy tình cảm của Ezio, tất cả đã kéo người chơi ngồi lại và cùng cảm nhận những đau thương mất mát mà Ezio – Altair đã trải qua, thấm từng chút một.

Tất nhiên, khi đã đụng đến "cảm xúc" thì âm nhạc là thứ công cụ truyền tải tốt nhất. Và nhất là vào tay của "phù thủy âm nhạc", Jesper Kyd, thì thôi rồi! Không nói đến sự nổi danh vang dội trong giới làm nhạc game xưa nay, JK một lần nữa làm lay động lòng người với những tiết tấu léo lắt, với những giọng ca vocal trong trẻo như chạm vào tim và rồi bất chợt vỡ òa, bùng nổ cảm xúc khi lên cao trào, tạo nên một sự bi tráng khiến con người ta như muốn đứng lên chiến đấu và hi sinh vì những ý nghĩa cao thượng…

UU
- Kịch bản và âm thanh xuất sắc.
- Lối chơi phong phú và hấp dẫn.

KHUYẾT
- Thời lượng game hơi ngắn.

ĐOẠN KẾT Ý NGHĨA

Một cái kết hay là một cái kết đầy lắng đọng và để lại những suy ngẫm. Assassin's Creed Revelations đã hoàn thành xuất sắc sứ mạng của mình, đóng lại loạt game ba tập về cuộc đời của huyền thoại sát thủ Ezio cùng những khúc mắc về Altair. Đồng thời lại hé lộ thêm nhiều tình tiết mới, tạo bước đệm chuyển giao cho Assassin's Creed 3 diễn ra ở nước Mỹ xa xôi.

Như cánh chim đại bàng tự do tung bay, những câu chuyện về Ezio và Altair đã ở lại phía sau nhưng sự chiêm nghiệm về cuộc đời của họ sẽ mãi song hành cùng chúng ta…

NGỌC MINH

MATURE
M
CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT TRIỂN
BioWare

PHÁT HÀNH
EA

NGÀY PHÁT HÀNH
06/03/2012

THỂ LOẠI
Nhập vai - Hành động

ESRB
Mature

Có bao giờ bạn nghĩ đến một giả thuyết, rằng mình chỉ còn sống trong vài tháng nữa, rằng sự diệt vong của mọi sự sống, sinh vật trên Trái đất, hay đúng hơn, trong dải Ngân hà, chỉ còn tính bằng từng ngày. Lúc đó, bạn sẽ làm gì? Ngồi chờ đến ngày mình "ra đi" hay ôn lại những kỷ niệm với gia đình và người thân. Một kết thúc như thế, thật sự, không còn gì là tuyệt vời hơn! Tuy nhiên, trong Mass Effect 3, cái kết như thế chỉ là ảo tưởng...

Mass Effect 3

BẢN HÙNG CA VŨ TRỤ

ÁC MỘNG NỐI TIẾP ÁC MỘNG...

Nối tiếp phiên bản Mass Effect 2, dù người hùng Shepard đã liên tiếp cứu vũ trụ khỏi những hiểm họa diệt vong trước đó đưa con người và tất cả thoát ra khỏi cơn ác mộng mà không ai muốn mơ đến. Nhưng, mọi thứ chỉ là vô vọng!

Cả vũ trụ tự lừa dối mình trong những giấc mộng đẹp, và để rồi khi chiếc bóng đầu tiên của loài Reaper kéo đến vành đai của dải Ngân hà, cũng là lúc những ước mộng đẹp đó nhanh chóng biến thành nỗi kinh hoàng của tất cả mọi người, không cách chi mà thoát ra được.

Trái Đất chính là một trong những nạn nhân đầu tiên. London trở thành bình địa. Đường phố tráng lệ của Paris giờ đây chỉ là đống tro tàn. Adelaide, trong một đêm, hóa thân thành thành phố chết nơi bờ Tây nước Úc... Những thứ xinh đẹp nhất trên Địa Cầu và vũ trụ đều bị đè bẹp bởi bước chân hủy diệt của chủng loài máy móc - Reaper.

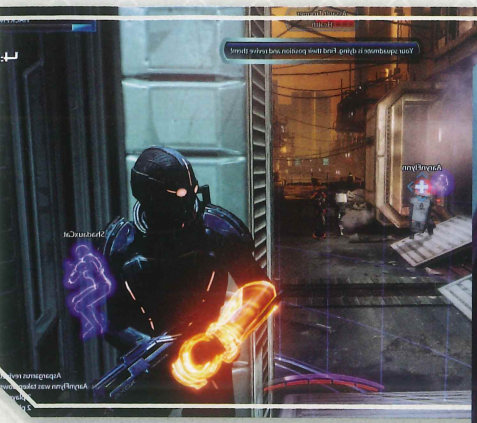
Tất nhiên, thời thế tạo anh hùng, trước viễn cảnh diệt vong đó vẫn có một tia sáng hy vọng tồn tại, đó là Shepard! Giờ đây, anh không phải "vác" trên vai số phận của loài người mà là... của cả thiên hà, là đầu đàn, là thủ lĩnh của mọi sự sống trong vũ trụ trong cuộc chiến chống lại số phận.

Liệu Shepard sẽ thành công, liệu sự sống sẽ tiếp tục tồn tại hay mọi thứ lại phải chấm dứt? Mass Effect 3 chính là câu trả lời cuối cùng cho mọi thắc mắc của người chơi. Phiên bản cuối cùng này sẽ là một cái kết tuyệt vời cho dòng game hay là một vết nhơ không thể nào gột rửa? Chúng ta hãy cùng tìm hiểu!

LỐI CHƠI: 1 + 2 = 3?

Qua 5 năm phát hành và phát triển, lối chơi của Mass Effect trải qua nhiều thăng trầm với hàng loạt các thay đổi trong từng phiên bản.

Ở phiên bản đầu tiên, trò chơi giới thiệu một lối chơi hoàn toàn mới mẻ với phong cách bắn súng góc nhìn thứ ba, pha lẫn yếu tố nhập vai truyền thống. Tất nhiên, lối kết hợp này đã đem lại thành công lớn cho trò chơi, dù vấp phải nhiều sự chê bai vì thế giới của game quá nhỏ hẹp, hành động và nhập vai pha



tạp dẫn đến việc trò chơi rơi vào tình cảnh "nửa nạc nửa mỡ".

Qua đến phiên bản thứ hai, Mass Effect 2 nghiêng nặng hơn về phía hành động, được mệnh danh là "Gears of War" của giới game nhập vai với lối chơi nhanh, đòi hỏi game thủ điều khiển và kết hợp kỹ năng của các nhân vật không ngừng. Tuy nhiên, điều này lại không làm hài lòng các game thủ nhập vai truyền thống khi hệ thống kỹ năng, nhân vật trong Mass Effect 2 trở nên quá đơn giản.

Đến Mass Effect 3, BioWare lại giới thiệu một công thức cộng đơn giản để làm nên lối chơi cho trò chơi, đó là kết hợp chất nhập vai đặc biệt của Mass Effect 1, chất hành động của Mass Effect 2, thế là ta đã có Mass Effect 3. Tất nhiên, công thức 1+2=3 dù đơn giản nhưng vẫn ẩn chứa vài biến số mà chỉ khi nhấn nút "START", bước vào Mass Effect 3, ta mới nhận thấy được rằng những ẩn số này chính là các cải tiến mà BioWare đưa vào game.

Đối thủ trong game giờ đây đa dạng hơn, chiến trường không còn nhỏ hẹp, chật chội nữa mà trở nên lắt léo, nhiều vị trí, góc bắn để người chơi lựa chọn nhằm chống chọi lại những cuộc tấn công của đối thủ. Bên cạnh đó là kho vũ khí phong phú, và tuyệt vời hơn là ta có thể nâng cấp, trang bị các tính năng mới thông qua các lựa chọn mà game đưa ra.

Đa dạng là thế, nhưng cách sắp xếp của BioWare lại khiến cho mọi thứ trở nên dễ dàng để người chơi có thể quản lý hơn. Bạn có thể di chuyển khắp cả chiến trường chỉ với vài phím bấm, có thể tổng hợp thông tin, trò chuyện với các nhân vật, mua sắm chỉ với vài thao tác nho nhỏ. Tất cả, trong Mass Effect 3, đều trở nên dễ dàng hơn. Game thủ chỉ cần tập trung vào điều khiển Shepard, xây dựng nhiệm vụ, chống chọi lại số phận và cảm nhận cốt truyện mà Mass Effect 3 mang lại.

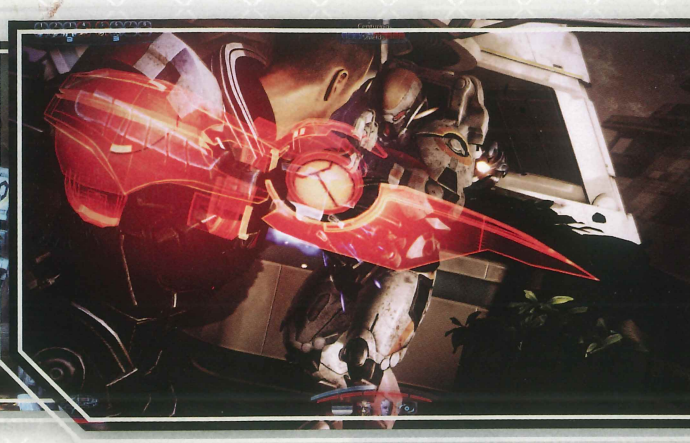
Chính vì thế, tất cả những lý do trên đã tạo nên sự hoàn hảo ở lối chơi của Mass Effect 3. Nhưng cái làm cho Mass Effect 3, cũng như cả dòng game, thành siêu phẩm không phải ở lối chơi mà chính là cốt truyện, và câu chuyện mà trò chơi đang kể nằm ở hồi cuối của một truyền thuyết mang tên "Shepard".

MỘT BẢN HÙNG CA KHÔNG BAO GIỜ QUÊN

Nếu như ở Mass Effect 1 lẫn Mass Effect 2, cốt truyện chính được bao phủ trong một bầu không khí bí ẩn, với những âm mưu, những thủ đoạn được giấu kín đợi chờ người chơi từ từ "bóc vỏ", khám phá; Thì trong Mass Effect 3, BioWare tung "bài ngửa" để dẫn dắt câu chuyện của mình.

Mở đầu game là hình ảnh Trái Đất bị tấn công bởi thế lực hủy diệt hùng mạnh - Reaper, và chỉ có một hy vọng duy nhất mới có thể cứu lấy Địa Cầu, cũng như cả thiên hà, đó chính là "siêu vũ khí tối thượng" - Shepard. Một câu chuyện mang âm hưởng anh hùng Hollywood!

Mới nhìn là thế, nhưng cái cách dẫn dắt câu chuyện, cái cách mà Mass Effect 3 khơi gợi cảm xúc nơi người chơi thì lại hoàn toàn trái ngược. Bạn đừng trông chờ vào những trận đấu súng kinh điển, những pha chiến đấu hoành tráng



trong Mass Effect 3! Thay vào đó, bạn hãy thả mình vào câu chuyện mà trò chơi đem lại.

Một câu chuyện mang đậm sắc màu đen tối, u ám và buồn bã khi mọi thứ đang dần chuyển đến hồi kết, khi cả thiên hà đang bị đe dọa bởi hiểm họa diệt vong. Xuyên suốt trò chơi, bạn sẽ thấy những cảnh tượng bi tráng của cuộc chiến, cảnh cả một thành phố bị tàn phá, trở thành đống tro tàn, cảnh đoàn người tị nạn phải chạy loạn khi đoàn quân hủy diệt kéo đến hành tinh - ngôi nhà của mình.

Đan xen bên cạnh những cảnh tượng u ám, BioWare khéo léo xếp vào những tia sáng nhỏ nhoi của hy vọng để người chơi tự mình nghiệm lấy. Đó là cảnh một cô con gái ngóng chờ tin của gia đình mình từ Địa Cầu, cảnh con người giúp đỡ nhau trong cơn hoạn nạn, cảnh một người lính hy sinh bản thân mình để cứu lấy cả một hành tinh, một dân tộc, v.v… Và tất cả những tia hy vọng đó lại hướng về, đi theo một ngôi sao sáng duy nhất: nhân vật Shepard.

Những tình tiết trên dù nhỏ nhặt, nhưng nhờ vào bàn tay sắp xếp của BioWare, nó trở nên hoàn hảo, trở thành cái thần cho Mass Effect 3 cũng như đôn cao lên tầm quan trọng trong sứ mệnh của nhân vật chính, và phác họa hình tượng của từng nhân vật. Từ nhân vật phụ vô danh đến cả những cái tên Garrus, Mordin, Wrex, Thane, Grunt, Legion, Liara, Ashley, Kaidan… nổi lên đầy mạnh mẽ trong bức tranh vũ trụ mà nhà phát triển vẽ ra.

Và một điều thú vị là, bằng việc chăm chút xây dựng tình tiết, hình ảnh của những nhân vật này, BioWare đã gián tiếp góp phần làm đôn lên hình ảnh của Shepard, đặc biệt là trong đoạn kết của trò chơi khi mà cuộc chiến cuối cùng của cả thiên hà chống lại số phận hủy diệt của mình đang đến hồi cuối. Đến đây, người chơi có cảm tưởng mọi con mắt đang đổ dồn về Địa Cầu, dõi theo từng nước bước của Shepard và gửi gắm hy vọng của mình vào đó. Khát khao muốn sống và được sống đập dồn dập, mãnh liệt xuyên suốt chiều dài của trò chơi!

Rồi đến khi dòng chữ kết thúc game hiện ra, bạn sẽ không thể nào quên được giọng hát của Mordin; giọng trả lời đầy tính toán của Legion; Thane mệt mỏi với căn bệnh quái ác nhưng vẫn chất chứa sự mạnh mẽ trên khuôn mặt; Garrus dí dỏm, hài hước nhưng là một người bạn đồng hành trung thành; Wrex hung dữ, bù lại lại rất coi trọng nghĩa khí; rồi còn Tali, Miranda, Liara, Ashley, Kaidan và hàng chục những gương mặt khác…

NGÂY NGẤT SAU KẾT CỤC

Mass Effect 3 kết thúc chặng đường phiêu lưu của Shepard bằng một cái kết đầy tâm trạng với bao nỗi niềm, kỷ niệm. Trò chơi thực sự là một trải nghiệm tuyệt vời cho bất cứ game thủ nào, dù cho họ khó tính, dù cho họ có không ưa game đến cỡ nào đi nữa thì vẫn có thể tìm thấy một điều gì đó ở Mass Effect 3 nói riêng và cả dòng game nói chung.

Tất nhiên, game vẫn có những "hạt sạn" không đáng kể làm giảm đi trải nghiệm của trò chơi. Đơn cử như hình ảnh của game trong một số khung cảnh vẫn còn quá thô, AI của đối thủ đôi khi lại quá… đơn sơ khi cứ nhắm bắn, đi đụng vào tường, game bị đứng, bị lỗi trong các cảnh đối thoại khiến cho bạn không còn cách nào khác phải nạp lại tập tin lưu game cũ, làm tốn thời gian cũng như một phần gây khó chịu.

Thế nhưng, với một cốt truyện cũng như khả năng dẫn dắt tuyệt vời của BioWare, một hệ thống chiến đấu ấn tượng, nhuần nhuyễn, bạn sẽ nhanh chóng quên đi tất cả những "hạt sạn" kể trên mà tập trung vào sức mạnh trong từng lời thoại, diễn biến mà BioWare muốn truyền đạt đến game thủ. Nó mạnh đến nỗi, đôi khi bạn phải lặng người đi khi chứng kiến sự hy sinh của các nhân vật, phải nín thở khi nghe những nốt nhạc buồn bã, báo hiệu sự ra đi của cả một thành phố…

Và khi mọi thảm họa đã chấm dứt, khi sự sống đã chiến thắng số mệnh của mình, người chơi chỉ còn nhớ đến cái tên - Mass Effect! Hãy vừa chơi, vừa cảm nhận một trong những tuyệt tác mà ngành nghệ thuật thứ tám đem lại cho game thủ chúng ta.

BẢO HƯƠNG

UU
- Cốt truyện tuyệt vời.
- Thể hiện tình tiết, dẫn dắt hay.
- Lối chơi gần hoàn hảo.

KHUYẾT
- Hình ảnh còn thô.
- AI còn vài khiếm khuyết.

MASS EFFECT: NHỮNG

PROTHEAN

Là một chủng tộc đã tuyệt chủng từ hơn 50.000 năm trước, nhưng Prothean vẫn có một vai trò rất lớn trong thiên hà. Rất nhiều phế tích, cổ vật và công nghệ Prothean vẫn nằm rải rác trên những hành tinh họ từng cư trú, và cũng từng được cho là tác giả của hệ thống Mass Relay cũng như Citadel, công trình vĩ đại hoạt động như trung tâm của cả thiên hà. Rất nhiều thành tựu của họ vẫn còn thử thách đối với những chủng tộc tiến bộ nhất đang tồn tại trong dải ngân hà ngày nay.

RACHNI

Mang nhiều nét tương tự với loài Zerg trong StarCraft, Rachni là một chủng tộc côn trùng có khả năng du hành không gian và cực kì hiếu chiến. Sự tồn tại của chúng chỉ được biết đến khi các nhà du hành của hội đồng Citadel mở ra một Mass Relay mới, dẫn thẳng đến quê nhà của Rachni. Cuộc chiến tranh với Rachni (Rachni War) nhanh chóng nổ ra khiến các chủng tộc trong hội đồng Citadel không kịp trở tay, và nhanh chóng bị loài Rachni đẩy lùi trên mọi mặt trận. Hội đồng Citadel nhờ đến sự giúp đỡ của Krogan, một chủng tộc hình người hiếu chiến không kém Rachni. Những hạm đội Krogan nhanh chóng đánh bại lực lượng Rachni vốn đã trải rộng khắp thiên hà, và đẩy lùi chúng về tận hành tinh mẹ. Và 300 năm sau khi được phát hiện, loài Rachni bị tuyên bố diệt chủng.

KROGAN

Trong môi trường cực kì khắc nghiệt của hành tinh quê nhà Tuchanka, loài Krogan đã sinh tồn và phát triển. Nhiều triệu năm tiến hóa đã mang lại cho Krogan tỉ lệ sinh sản cao nhằm giữ vững dân số trước thiên nhiên khắc nghiệt, và sự hiếu chiến để giữ lấy những mảnh đất có thể sinh tồn. Nhưng 4000 năm trước, chiến tranh đã biến Tuchanka từ một hành tinh văn minh trở thành một bãi tha ma phủ đầy bức xạ hạt nhân. 2000 năm sau đó, loài Salarian tìm ra Tuchanka và nhanh chóng biến Krogan thành những anh hùng mới của thiên hà bằng cách quét sạch loài Rachni. Thật mỉa mai là sau khi tiêu diệt Rachni và được cả thiên hà xem là đấng cứu tinh. Nhưng với bản chất hiếu chiến, Krogan nhanh chóng chiếm đóng hàng loạt hành tinh của các chủng tộc khác trong hội đồng Citadel. "Cuộc phản loạn Krogan" chỉ kết thúc khi Salarian tạo ra một loại vũ khí sinh học mang tên Genophage, và loài Turian sử dụng thứ vũ khí kinh hoàng này lên Krogan, khiến Krogan gần như rơi vào họa diệt chủng.

SALARIAN

Là chủng tộc thứ hai tham gia vào hội đồng Citadel, Salarian là những sinh vật lưỡng cư đầy trí tuệ. Sở hữu quá trình trao đổi chất nhanh hơn hẳn mọi loài khác, Salarian có thể làm việc rất hiệu quả mà không cần nhiều thời gian nghỉ ngơi. Sự thông minh của họ tỏ ra là thứ vũ khí vô cùng nguy hiểm, khi chính họ là kẻ mang đến một môi trường sống mới cho Krogan, từ đó giúp Krogan có đủ sức mạnh tiêu diệt Rachni, và cũng là kẻ kết thúc cuộc phản loạn của loài Krogan một cách dễ dàng bằng Genophage, điều mà hạm đội hùng mạnh nhất thiên hà của loài Turian không thể làm được. Vì thế, mặc cho sức mạnh quân sự thuộc hàng yếu kém của mình, Salarian luôn là những nhân vật đáng kính trong cả thiên hà. Mặc dù vậy, một vài chủng tộc mới của thiên hà - trong đó có loài người - xem họ như là những kẻ sau màn giật dây những biến đổi lớn nhất của cả dải thiên hà Mass Effect.

TURIAN

Đây chính là chủng tộc đầu tiên mà con người gặp được trong buổi sơ khai của kỉ nguyên vũ trụ. Sở hữu hạm đội hùng mạnh nhất thiên hà và đóng vai trò của những kẻ gìn giữ hòa bình, Turian có đóng góp rất lớn trong mọi cuộc chiến tranh của hội đồng Citadel. Ngay trong cuộc phản loạn Krogan, ba hành tinh của Turian đã bị hủy diệt bởi những cuộc tấn công bằng thiên thạch từ Krogan, nhưng điều này chỉ càng khiến Turian quyết tâm dẹp bỏ hiểm họa Krogan một lần và mãi mãi. Sau cuộc chiến tranh nhỏ với loài người, cả hai chủng tộc dần xích lại gần nhau hơn, nhưng mối hận thù vẫn còn tồn tại giữa những binh sĩ của cả hai bên – một trong số đó là Saren Arterius, gã Turian "được cho là" điều khiển Sovereign tấn công Citadel trong Mass Effect.

CHỦNG TỘC HUY HOÀNG

ASARI

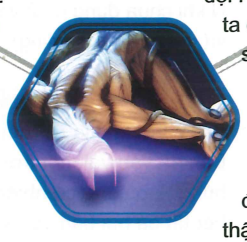
Là chủng tộc có nền văn minh tiến bộ nhất trong cả thiên hà và là những người đầu tiên khám phá ra Citadel, Asari là một chủng tộc tao nhã với bề ngoài nữ giới. Họ có khả năng tái tạo hậu duệ với bất kì chủng tộc nào khác, và điều này giúp họ giữ một cái nhìn thiện cảm với mọi chủng tộc trong thiên hà. Có tuổi thọ lên đến 1000 năm, mỗi Asari đều có thể trở thành một quyển từ điển sống về những sự kiện lớn mà họ đã từng trải qua trong lịch sử. Khi phát hiện ra Citadel, Asari đã nhận được sự giúp đỡ trong im lặng của Keeper, những sinh vật bí ẩn đã tồn tại trên Citadel từ thời điểm chưa ai biết đến. Mặc dù là một chủng tộc hùng mạnh và tiến bộ nhất thiên hà, nhưng do hạn chế về thể chất và tư tưởng, quân đội Asari luôn là những nhóm nhỏ. Vì thế, họ không có khả năng chiến đấu trong những cuộc chiến tranh quy ước, nhưng lại là những bậc thầy trong phá hoại, ám sát, mai phục và cuối cùng là đè bẹp tinh thần chiến đấu của đối thủ.

CON NGƯỜI

Là chủng loài non trẻ nhất trong hội đồng Citadel, cuộc gặp mặt đầu tiên của loài người và một chủng tộc khác – loài Turian - suýt nữa đã biến thành một cuộc chiến tranh liên hành tinh không hồi kết. Mọi thứ bắt đầu khi một đội thám hiểm của con người khởi động thiết bị Mass Relay mang số 314, và bị Turian tấn công do vi phạm luật lệ của Citadel. Đỉnh cao của cuộc xung đột diễn ra quanh Shanxi, một thuộc địa của con người bị Turian chiếm đóng, khi hạm đội của cả hai bên đã sẵn sàng cho một cuộc chiến tranh quy ước. Sau khi được hòa giải bởi hội đồng Citadel và gia nhập vào cộng đồng mới, vai trò của loài người dần được tăng cao với sự đóng góp của một cá nhân kiệt xuất, và một phần nhờ vào sức mạnh quân sự tiềm tàng của loài người.

GETH

Khởi đầu chỉ là những cỗ máy được tạo ra bởi Quarian, một chủng tộc thông minh khác, nhưng Geth nhanh chóng trở nên thông minh và có khả năng tự học hỏi. Khi Geth bắt đầu tỏ ra có khả năng chống lại mệnh lệnh của chủ nhân, loài Quarian "sửa chữa sai lầm" bằng cách tiêu diệt Geth. Cuộc chiến tranh sau đó kết thúc với phần thắng thuộc về những bộ óc nhân tạo Geth, và buộc Quarian lên đường trở thành những kẻ lưu vong trong vũ trụ. Hoạt động như những chiếc máy tính trong một mạng lưới lớn và chia sẻ khả năng xử lý thông tin với nhau, một tập thể Geth có được trí tuệ hệt như những sinh vật thông minh khác, biết sử dụng chiến thuật phức tạp trong chiến đấu cũng như chế tạo ra những "nền tảng" – tức thể xác cho các Geth mới trú ngụ, từ đó gia tăng sức chiến đấu của mình. Tất nhiên, Geth không chỉ có thể điều khiển những hình hài thông thường, mà còn có thể chiếm quyền điều khiển của bất cứ thứ gì – thậm chí là cả một chiến hạm không gian. Khả năng giao tiếp qua mạng của Geth biến họ thành chủng tộc sở hữu lực lượng bộ binh tốt nhất thiên hà.

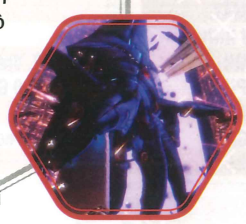


QUARIAN

Sau khi mất đi hành tinh quê nhà Rannoch vào tay những tạo vật của chính mình, loài Quarian buộc phải sống lưu vong trên Migrant Fleet (hạm đội di cư), một tập hợp khổng lồ những phi thuyền không gian chứa toàn bộ dân số Quarian trong vũ trụ. Sau ba thế kỉ lưu vong, hệ miễn dịch của Quarian hoàn toàn thoái hóa do luôn sống trong môi trường vô trùng, và mọi công dân Quarian đều phải bao mình trong một bộ trang phục hoàn toàn kín. Ngay cả không khí hay thức ăn của những chủng loài khác cũng có thể gây hậu quả xấu cho họ.

REAPER

"Reaper" chỉ là cái tên mà Prothean, chủng tộc đã phát hiện ra những thực thể này đặt cho nó. Trên thực tế, nguồn gốc và tên gọi thực sự của Reaper vẫn còn nằm trong vòng bí ẩn. Người ta chỉ biết rằng Reaper là sự kết hợp của cả chất hữu cơ và vô cơ, có nguồn gốc những sinh vật sống của nhiều chủng loài khác nhau trong vũ trụ. Vì thế, ngay trong hạm đội Reaper, người ta có thể quan sát thấy rất nhiều sự khác biệt về hình dạng và tính năng, với nhiều kích thước khác nhau từ 2km cho đến "tí hon" 160m, và thậm chí là cả hình dạng con người.



HUỲNH THẮNG

ANH HÙNG "QUÉT RÁC"

ƯU

- Hình ảm cuốn hút.
- Các chiêu thức của nhân vật đẹp mắt.
- Lối chơi thân thiện, hấp dẫn.

KHUYẾT

- Không có chế độ chơi trực tuyến.

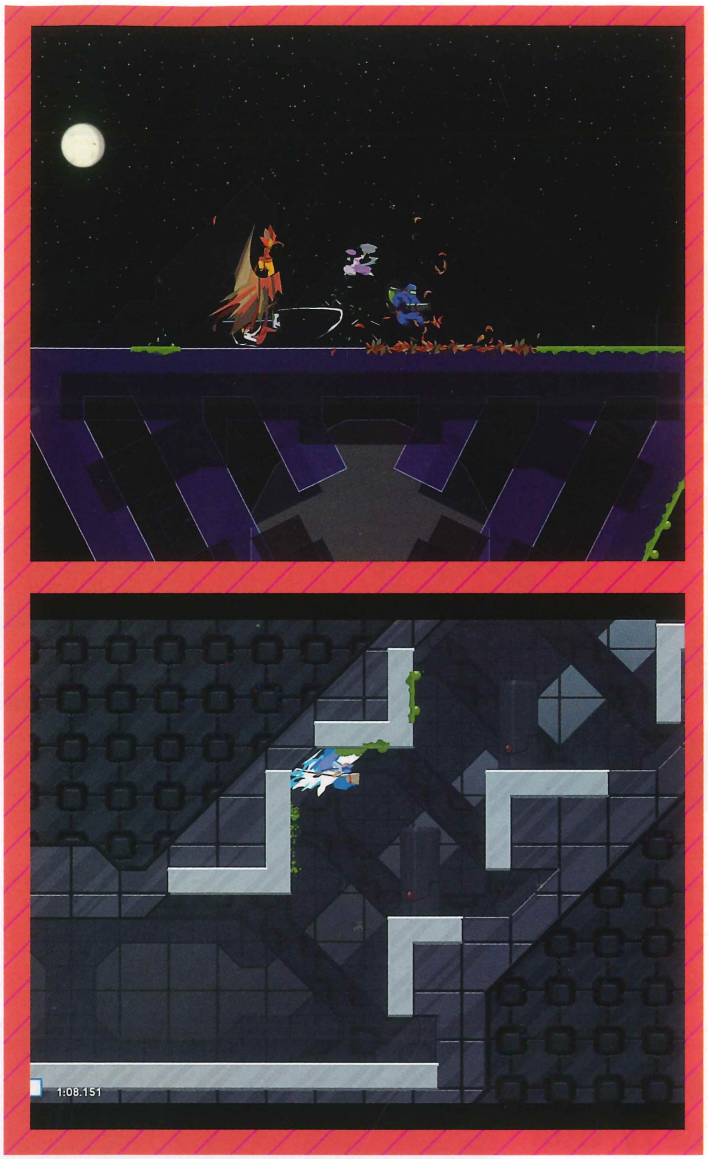
TÊN GAME:	DUSTFORCE
THỂ LOẠI:	Platform
PHÁT HÀNH:	Hitbox Team
PHÁT TRIỂN:	Hitbox Team
NGÀY PHÁT HÀNH:	17/01/2012
ESRB (TUỔI):	T
HỆ MÁY:	PC
CẤU HÌNH:	
HĐH:	Windows XP, Vista, 7
CPU:	Core 2 Duo 2.0 GHz
RAM:	1 GB RAM
VGA:	Shader 2.0 DirectX 9.0c
HDD:	400 MB

Nếu bạn là fan của thể loạt Platform và đã từng yêu thích những tựa game nhỏ nhưng cực hay của các nhà phát triển độc lập như Super Meat Boy (SMB) hay N, hẳn bạn sẽ tìm thấy niềm vui thích mới với DustForce (DF).

DF có một nền tảng đồ họa đơn giản nhưng rất bắt mắt và lối chơi cuốn hút với rất nhiều màn chơi khác nhau nhằm thử thách tài nhào lộn điêu luyện của nhân vật mà bạn nhập vai. Trong SMB, mục tiêu của bạn là điều khiển một viên thịt nhỏ bay nhảy trên khắp các chướng ngại của màn chơi để đến đích an toàn. Còn với N bạn phải tìm mọi cách để thu thập hết các mảnh vàng có trên màn hình với thời gian càng nhanh càng tốt. Có thể nói DF là sự kết hợp của SMB và N khi chứa đựng cả 2 yếu tố là platform và tìm nhặt (collecting).

NHẬP VAI CỰU THẾ

Ý tưởng của DF hết sức đơn giản. Bạn sẽ vào vai một trong 4 vị "anh hùng" lao công có nhiệm vụ dọn sạch hết tất cả bụi bẩn và rác rưởi trên thế giới. Sự khác biệt về đặc tính của các nhân vật khá đáng kể nhưng bạn sẽ cần một chút tinh tế để nhận ra sự khác biệt đó ngoài vẻ bề ngoài đặc trưng của mỗi nhân vật. Vì thế, điểm thú vị trong DF một phần nằm ở việc bạn chuyển đổi qua lại giữa các nhân vật để có những cách thức trải nghiệm mới trong cùng một màn chơi. Mỗi màn có số bề mặt, kẻ địch, lượng rác, và cách bố trí nhất định. Để chiến thắng bạn chỉ cần quét dọn mọi ngóc ngách và DF hỗ trợ các cơ chế rất thuận tiện cho bạn làm việc này. Nếu muốn làm sạch một bề mặt nào đó, bạn chỉ cần chạy ngang qua chúng. Đối với các bờ tường hoặc trần nhà, người chơi có thể điều khiển nhân vật thực hiện các cú nhảy đơn hoặc nhảy kép, khinh công, bật tường, treo ngược mình trên trần hoặc thậm chí biểu diễn những độc tác đẹp mắt đến khó tin không thua kém gì với các vận động viên Olympic. Trong khi làm vệ sinh đây đó, thanh combo của bạn dần được lấp đầy, nếu bạn mất quá nhiều thời gian để chuyển sang làm sạch bề



mặt kế tiếp, điểm combo sẽ ngay lập tức bị giảm trừ, nó ảnh hưởng trực tiếp đến kết quả sau cùng của màn chơi và dĩ nhiên là thành tích trên bảng xếp hạng trực tuyến của bạn. Một điều cần lưu ý là điểm combo sẽ trở về 0 ngay khi bạn dính đòn tấn công từ các kẻ địch rải rác đây đó.

AI BẢO QUÉT RÁC LÀ DỄ?

Đối thủ trong DF là những sinh vật vô tội và rất dễ thương, chúng chỉ trở nên hung hãn khi bị phủ kín bụi bẩn trên khắp cơ thể. Bạn có 2 cách để cứu chúng, cách thông thường nhất là dùng các đòn tấn công trực diện cho đến khi chúng không còn dơ bẩn nữa. Bạn có thể dùng chiêu thức mạnh hơn nhưng sẽ mất một khoảng thời gian nhỏ trước khi thực hiện được đòn thế kế tiếp. Ngoài ra, nhân vật còn có khả năng tung ra các đón tấn công tầm xa, hạ gục kẻ địch chỉ với 1 cái vung tay và rác ở các bề mặt lân cận cũng được phủi sạch dựa trên vị trí hiện tại của bạn cũng như góc độ của đòn đánh. Điều này đồng nghĩa với việc bạn có nhiều cách cũng như cơ hội để hình thành các đòn combo, bên cạnh đó tấn công liên tục sẽ dần cho phép bạn thi triển một tuyệt chiêu tối thượng dọn dẹp sạch sẽ tất tần tật những gì đang hiện diện trong phạm vi màn hình. Tuyệt chiêu này đặc biệt hữu dụng khi bạn phải đối phó với những kẻ địch mạnh mẽ hơn hay khi bạn gặp khó khăn trong việc dọn rác ở những góc hẹp khó có thể với tới.

Thân thiện như lối chơi của nó, cách thức di chuyển trong DF cũng hết sức dễ dàng, bạn dùng các phím mũi tên để chạy, phím Space để nhảy và X để đánh. Phím Z dùng cho các đón tấn công hạng nặng, bạn có thể phối hợp các phím với nhau để tăng tốc hoặc nhấn cùng lúc Z và X để thực thi tuyệt chiêu cuối với hiệu ứng hình ảnh rất đậm chất kiếm hiệp. Phần lớn thời gian bạn sẽ phải nhấn nhiều phím cùng lúc nhưng độ nhạy của cơ chế điều khiển khá cao giúp cho việc chinh phục màn chơi của bạn hiệu quả hơn. Trường hợp cách bố trí phím tỏ ra bất tiện, bạn có thể gán lại chúng trong menu của DF, hơn thế nữa nếu bạn có tay cầm (controller) thì việc trải nghiệm DF sẽ còn dễ dàng hơn nhiều dù rằng cách thiết lập controller hơi rườm rà.

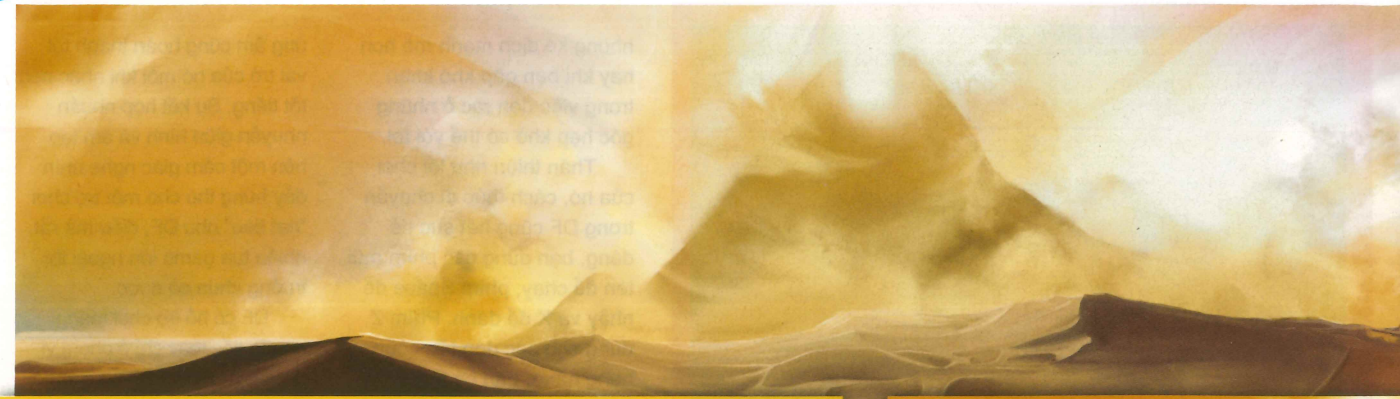
Đồ họa trong DF khá đơn giản nhưng cũng rất đẹp mắt. Tạo hình nhân vật mang phong cách hoạt họa, chúng được thiết kế theo trường phái vẽ vector nên vẫn rất sắc nét dù bạn chơi ở độ phân giải cao hay thấp, tương tự như những gì bạn từng thấy tron g tựa game Another World – một trong những tác phẩm tâm đắc của nhà thiết kế game nổi tiếng người Pháp Eric Chahi. Diễn hoạt của tuyến nhân vật linh hoạt và mềm mại, có thể tóm gọn lại rằng dù công việc của bạn chỉ là chạy, nhảy, bò trườn trên bề mặt màn chơi nhưng chính đồ họa đã góp phần không nhỏ khi mang đến cái hồn đầy sức sống cho DF. Điểm xuất sắc nhất mà người viết tìm thấy ở DF chính là nhạc nền của game. Tương tự như SMB, nhạc nền mang âm hưởng chiptune chính là liều thuốc tăng lực hữu hiệu nhất nhằm khích lệ bạn tiếp tục tiến lên mỗi khi gặp thất bại liên tục ở một màn chơi nào đó. Hiệu ứng âm cũng hoàn thành tốt vai trò của nó mỗi khi nhạc nền tắt tiếng. Sự kết hợp nhuần nhuyễn giữa hình và âm tạo nên một cảm giác nghe nhìn đầy hứng thú cho một trò chơi "hạt tiêu" như DF, điều mà rất nhiều tựa game lớn ngoài thị trường chưa có được.

DF có hỗ trợ chơi mạng nhưng tiếc thay chỉ ở phạm vi cục bộ (LAN) với nhiều chế độ chơi cũng khá vui nhộn. Trong chế độ Survival, bạn sẽ vừa phải đánh bật những người chơi khác vừa chú ý duy trì lượng mạng sống của mình. Bên cạnh đó chế độ King of the Hill đòi hỏi người chơi phải thi đua chiếm lấy một quả cầu nhỏ, mỗi quả cầu xuất hiện trong một bối cảnh và cấu trúc màn chơi khác nhau. Nhìn chung những gì diễn ra trong phần chơi mạng không thực sự mang tính đột phá khi so sánh với phần chơi đơn, tuy nhiên nếu bạn thích tranh tài cùng bạn bè thì nó sẽ thoả mãn nhu cầu đó.

VUI!

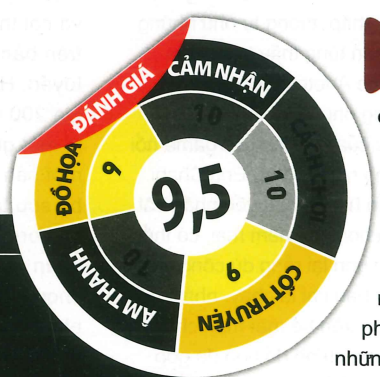
Có rất nhiều thứ để làm trong DF, giá trị chơi lại của game rất cao, minh chứng ở chỗ bạn sẽ không ngừng thay nhân vật, cày đi cày lại một màn chơi chỉ để giành một điểm số hoàn hảo hơn và cải thiện vị trí của mình trên bảng xếp hạng trực tuyến. Hơn thế nữa, với cái giá 200.000 thì DF quả thực là một giá hời để bổ sung một sản phẩm độc đáo cho bộ sưu tập game thể loại platform của bạn. Có nhiều nhận xét cho rằng DF sao chép ý tưởng của SMB và nhiều trường hợp phủ nhận giá trị của game thông qua những hình ảnh sơ sài trên mạng. Bạn hãy khoan đưa ra đánh giá của mình, hãy thử xem vài đoạn video trình diễn sơ bộ cách chơi của DF, hay thậm chí tải bản demo trên trang chủ về để thử sức, tin rằng ít nhiều các tín đồ platform sẽ thấy DF quả thực là một trò chơi hay tuyệt.

PHƯỢNG LINH



JOURNEY
MUÔN DẶM CÁT VÀNG

Bạn được phủ một lớp áo choàng đỏ bí ẩn và bị ném vào giữa sa mạc mênh mông, với gió nóng, cát vàng và ánh mặt trời chói chang bao phủ. Nhưng bạn sẽ nhanh chóng tự tìm ra cho mình một đích đến trong thế giới của game, và từ đó bắt đầu nên một hành trình lý thú.



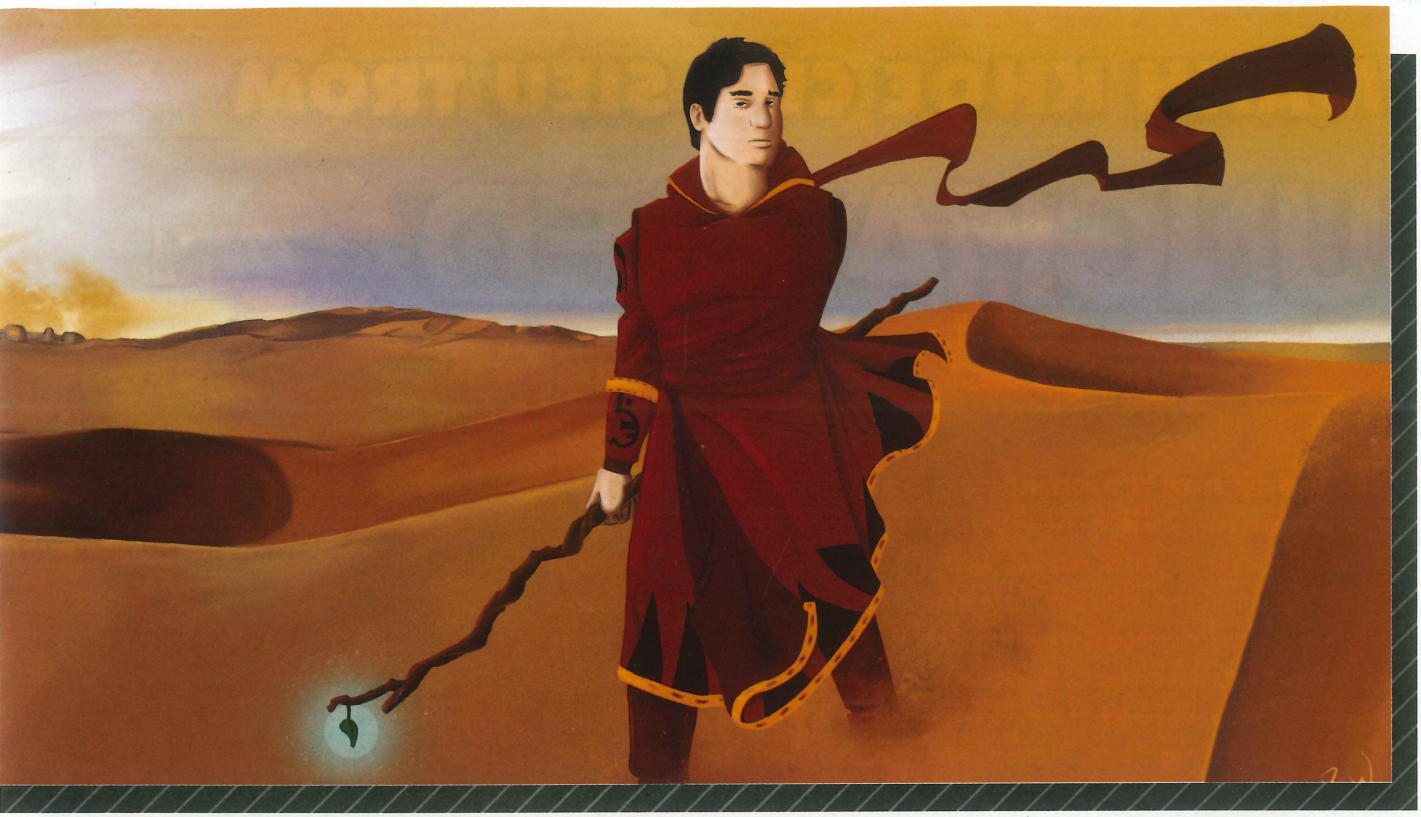
ƯU
- Đồ họa và âm thanh tốt.
- Lối chơi sáng tạo.
- Thời lượng vừa phải

KHUYẾT
- Thời lượng game ngắn.

TÊN GAME:	Journey
THỂ LOẠI:	Phiêu lưu
PHÁT HÀNH:	SONY
PHÁT TRIỂN:	That Game Company
NGÀY PHÁT HÀNH:	15/03/2012
ESRB (TUỔI):	T
HỆ MÁY:	PS3

Chỉ với ba động tác cơ bản là đi, nhảy và hát, lối chơi của Journey không có gì khiến game thủ phải mất nhiều công sức để làm quen. Không bị vờn quanh bởi những suy tính rắc rối hay gameplay phức tạp thường có trong những game phiêu lưu hiện đại, Journey chỉ đơn giản là một chuyến hành trình tìm đến một điểm đích đã được định sẵn ngay từ những giây phút đầu của game. Bạn không phải đánh hạ quái vật cản đường, giải những bài toán "nát óc" hay đau đầu với các loại item. Thay vào đó, bạn sẽ dành phần lớn thời gian trong hành trình của mình để trầm trồ thán phục thế giới mà những họa sĩ của thatgamecompany đã dựng nên, và đó cũng chính là ý nghĩa lớn nhất trong chuyến du hành này. Chỉ có một vài thách đố nhỏ rải rác trong game cùng một vài mảnh vật liệu cho phép bạn kéo dài khoảng thời gian lơ lửng của mình.

Bạn sẽ không phải dừng chân vì những điều rắc rối ngoài ý muốn. Dù vô tình hay cố ý, vị khách lãng du cũng sẽ luôn tìm được con đường của mình, được chỉ ra một cách rất kín đáo và khéo léo đủ để game thủ không bao giờ có cảm giác gò bó hay ép buộc trong thế giới tưởng chừng vô hạn của Journey. Nếu như bạn khâm phục sức mạnh và sự vĩ đại của tự nhiên trước những khung cảnh bao la hùng vĩ, Journey cũng mang đến những khung hình đủ sức làm bạn phải trầm trồ, bất kể đó là những phế tích bị chôn vùi bởi thời gian, những cồn cát ngút ngàn hay đơn giản là hình bóng của



ngọn núi sừng sững phía chân trời. Được hòa cùng giai điệu nhạc mang đầy những âm hưởng huyền bí và cảm xúc, một khi đã bắt đầu, Journey sẽ là một trải nghiệm mà bạn không bao giờ muốn dừng lại trước khi bước đến mục đích sau cùng.

Đôi khi, những cuộc gặp gỡ bất ngờ cũng sẽ xảy ra khi những người chơi khác được "thả" vào trong thế giới cát của bạn. Dẫu cho cả hai đều là những hình bóng trầm mặc, bạn vẫn có thể có được những giờ phút vui vẻ bên người bạn mới này, khi cả hai cùng tiến bước trên cát vàng, dấn thân vào các phế tích sâu thẳm hay lướt trong không khí và chinh phục những dặm đường mới của Journey. Bạn có cảm thấy lãng mạn không, khi hai người lữ hành không quen biết cùng nhau chinh phục những dặm đường xa lạ, và hiểu nhau không chỉ bằng lời?

Bạn tôi ơi, nếu như là một kẻ thích mộng mơ và thường mặc cho tâm hồn bay bổng hay yêu thích những giây phút yên bình của một chuyến đi xa, đây chắc chắn sẽ là một chuyến hành trình tuyệt vời nhất mà bạn có thể tìm thấy ngay trong tầm tay với. Nhưng dù cho có là một chiến binh với cái đầu lạnh và dòng máu nóng, bạn cũng nên một lần thử cất bước trên con đường mà tôi đã đi qua, để trở thành kẻ bị chinh phục bởi nét đẹp tiềm tàng trong mỗi bước chân người lữ khách.

PHẠM LÊ

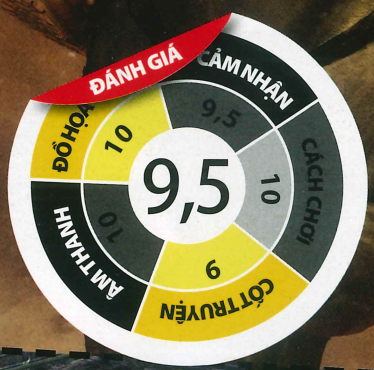
MÁNH KHÓE CỦA SIÊU TRỘM

UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION™

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

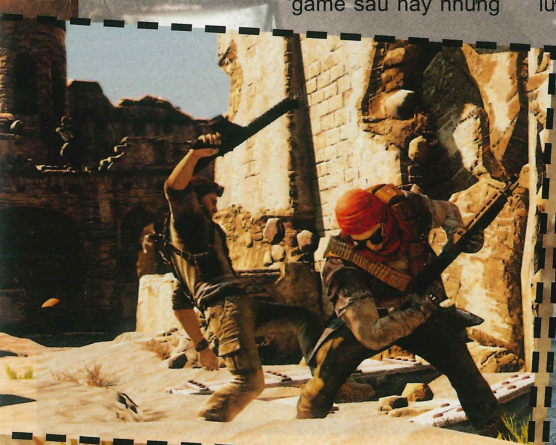
Cách đây hơn 15 năm, nếu hỏi một game thủ về game phiêu lưu hành động hay nhất, chắc chắn Tomb Raider của nàng Lara Croft sẽ là câu trả lời duy nhất. Tuy nhiên, ở thời điểm hiện tại, khi mà nàng Lara đã qua thời đỉnh cao và đang tìm cách trở lại thì Uncharted đã và đang là vị vua không ngai của thể loại này trong suốt 5 năm qua. Không những thế, hãng Naughty Dog từ khi sáng tạo ra Uncharted cũng đã và đang là hãng phát triển game được đánh giá cao nhất trong tất cả hãng phát triển game và là công ty về game hấp dẫn nhất với những người theo nghề game theo khảo sát của AC Nielsen năm 2011.

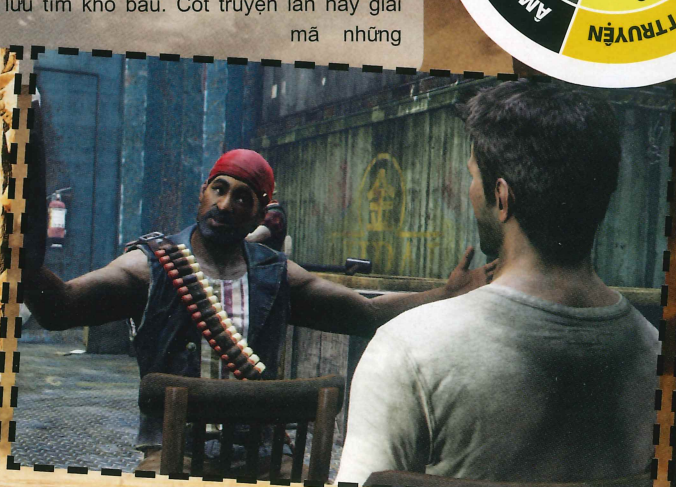
Không cầu kỳ về mặt lối chơi, nhưng với nội dung tuyệt vời, đồ hoạ đỉnh cao, và trên hết Uncharted là một trò chơi nhưng giống hệt một tựa phim màn bạc: dễ tiếp cận, hấp dẫn và gay cấn, sẵn sàng làm bạn bỏ ra hàng giờ chỉ để biết số phận các nhân vật cũng như câu chuyện của game sẽ kết thúc ra sao. Tất cả những gì mà Uncharted mang lại cho game thủ là vô cùng tự nhiên và rất logic, lối chơi của game đơn giản chỉ là bay nhảy như những game cách đây 15 năm và thêm vào các pha bắn súng của thế hệ game sau này nhưng lại được thiết kế một cách tài tình trong chi tiết để làm những ai khó tính nhất cũng không thể chê được. Đó chính là lý do tại sao Uncharted là dòng game đáng chơi nhất trong tất cả các dòng game phiêu lưu – hành động hiện nay. Sau 2 phiên bản thuộc hàng siêu phẩm của làng game, Uncharted 3: Drake's Deception (DD) tiếp tục đưa anh chàng Nathan Drake vào cuộc phiêu lưu đỉnh cao trên hệ PS3.



Xuất thân của Drake

DD tiếp tục là câu chuyện về anh chàng Nathan vốn đam mê những cuộc phiêu lưu tìm kho báu. Cốt truyện lần này giải mã những



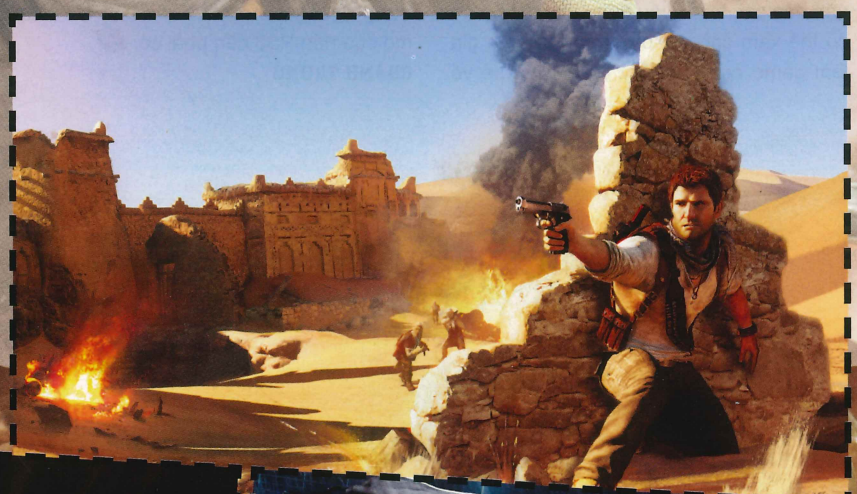


gì mà Naughty Dog chưa bao giờ kể về nhân vật chính điển trai của loạt game. Xuất thân của Drake? Tại sao anh chàng lại đeo chiếc nhẫn của ngài Francis Drake (Thuyền trưởng có thật trong lịch sử, một người mà Nathan rất ngưỡng mộ)? Mối quan hệ của Nathan và Sir Francis? Sullivan có vai trò gì trong cuộc đời của anh chàng và còn rất nhiều thứ liên quan đến Drake… Thậm chí một trong những chi tiết thú vị về mối quan hệ giữa Drake và cô phóng viên xinh đẹp Elena Fisher cũng được bật mí trong phần này. Nhìn chung cốt truyện của phần 3 mang tính chất giải mã về nhân vật chính là chủ yếu, mặc dù nhà sản xuất đã cố gắng lồng vào trong đó một cuộc phiêu lưu mới, một kho báu mới đang chờ đón người chơi; Tuy nhiên với cốt truyện theo kiểu hồi tưởng quá khứ đan xen với những sự kiện trong hiện tại, bỏ qua một khoảng giữa phần 2 và phần 3, người chơi chỉ có thể tò mò về Nathan hơn cả kho báu mà anh ta theo đuổi để tìm lại chính mình như câu chuyện đề ra. Những tình tiết kịch tích trong game chỉ thể hiện nhiều lúc ban đầu, càng về sau, cốt truyện của U3:DD ngày càng đuối và kết thúc của game cũng khiến khá nhiều người hụt hẫng vì chưa cảm thấy cuộc phiêu lưu này sâu sắc và lắng đọng như trong phần 2.

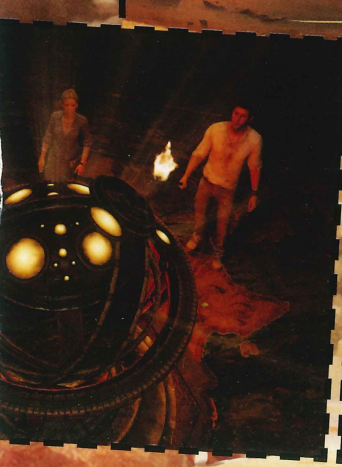
Như đã nói, Uncharted là một trong những game gần với điện ảnh nhất, bởi cấu thành nên câu chuyện của game là một hệ thống các nhân vật chính, phụ mà nếu như thiếu họ, dòng game Uncharted sẽ không có ngày hôm nay. Nếu như Nathan và Sullivan hài hước và bất cần đời thì ngược lại Elena là một nhân vật nghiêm túc, có cá tính mạnh sẵn sàng làm mọi thứ để có thể hoàn thành công việc. Giống như 2 phần trước, trong phần 3 này một lần nữa xuất hiện thêm một dàn nhân vật phụ nhưng tính cách của từng nhân vật lại gây ấn tượng mạnh với người chơi: Cô nàng đồng đảnh Cloe, anh chàng nóng tính Cutter, mụ Katherine luôn tỏ ra quyền quí nhưng lại vô cùng độc ác cùng gã phụ tá gian manh, xấu xa đến cùng cực Talbot. Dàn nhân vật trong game là một trong những mắt xích quan trọng giúp câu chuyện của U3:DD thêm phần hấp dẫn và là một trong những điểm sáng tạo của Naughty Dog về cách làm game theo thiên hướng điện ảnh.

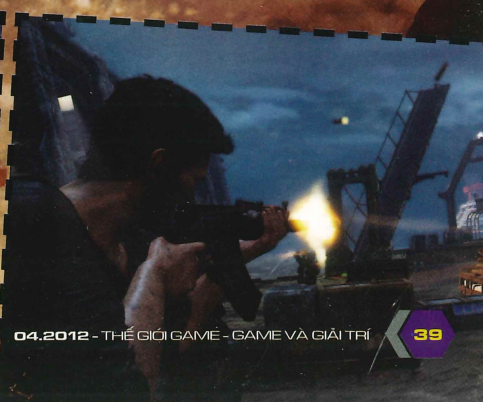
Trải nghiệm lối chơi độc đáo

Lối chơi của U3:DD thuần chất phiêu lưu hành động như kiểu Tomb Raider. Với góc nhìn thứ 3, người chơi dễ dàng quan sát mọi thứ xung quanh để có thể giúp nhân vật di chuyển và bay nhảy chính xác. Thực tế là, lối chơi của U3:DD và cả 3 phần trước đều có mang một chút hơi hướng của dòng game Platform (vốn là thế mạnh của nhà phát triển Naughty Dog) bởi những pha bay nhảy, đu trèo chiếm phần lớn thời chơi của game. Về cơ bản, U3:DD có lối chơi hầu như không thay đổi, người chơi bên cạnh việc chạy nhảy còn có thể tham gia vào những cuộc đấu súng nảy lửa với đầy đủ các cơ chế không thua kém gì một game hành động bắn súng thực thụ: Drake có thể vừa chạy vừa bắn, ngắm bắn qua vai, núp bắn, chuyển chỗ núp linh hoạt hệt như Gears of War. Đồng thời để mang tính chất phiêu



PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Naughty Dog
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	01/11/2011
ESRB (TUỔI)	Mature
HỆ MÁY	PS3





lưu, những màn giải đố trong game như là những điểm dừng chân giúp người chơi thư giãn sau những pha bay nhảy và hành động thót tim của Drake. Naughty Dog tiếp tục vận dụng cơ chế chuyển cảnh là mini game để người chơi tập trung tối đa khi chơi: những đoạn cắt cảnh đều có thể là một mini game (bấm đúng nút), nếu chỉ cần một thoáng sơ suất ngẩn ngơ theo dõi cut-scene sẽ khiến người chơi khởi động lại tại điểm lưu (checkpoint). Bổ sung tiếp ở phiên bản 3 lần này là hệ thống đánh đấm hoàn toàn mới.

Nếu như ở những phiên bản trước, ngoài tài bắn súng, Nathan còn là một anh chàng võ nghệ cao cường sẵn sàng hạ gục đối thủ trong vòng 3 nốt nhạc bằng quyền cước thì ở phần này, nhiều đối thủ to con xuất hiện nên anh chàng buộc phải dùng đến vài mánh lới (như kiểu Thành Long trong những phim hành động của ông) và diễn biến đối đầu khéo léo đó được biến thành một mini game đánh đấm khá thú vị trong game.

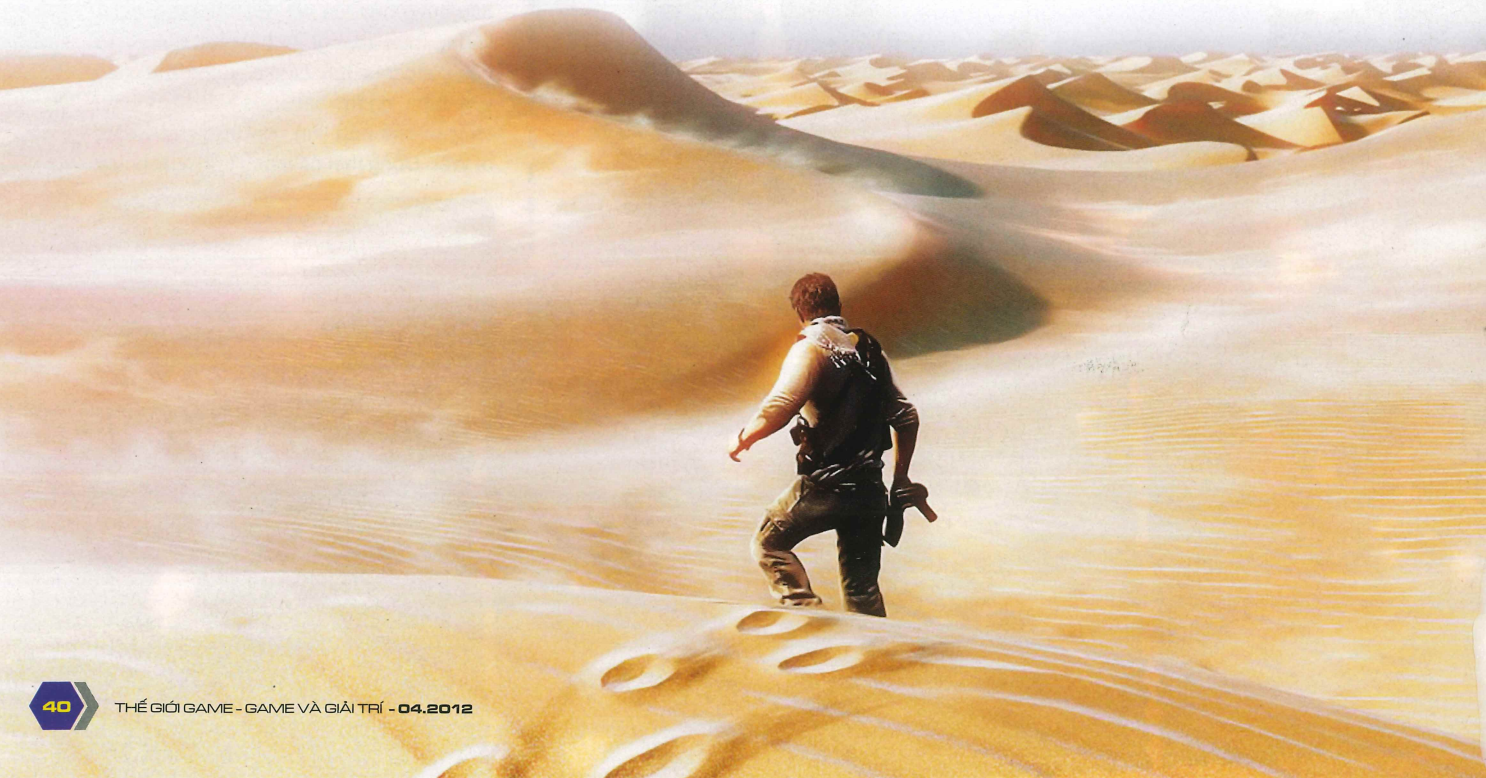
Yếu tố môi trường đặc sắc

Do bản thân là một trong những game độc quyền dành riêng cho hệ máy PS3, một hệ console mạnh nhất hiện giờ nên nền đồ hoạ của U3:DD đẹp đến mê hồn. Sau những cảnh rừng rậm hoành tráng cùng với cao nguyên Tây Tạng đầy ấn tượng trong U1 và U2 thì lần này đến lượt sa mạc nóng bỏng cùng những cung điện Ả rập tráng lệ "khoe sắc" trong U3. Các nhà làm game thực sự đã thổi hồn vào từng chi tiết đồ họa trong U3 khiến mọi thứ trong game đều như sống động trên màn ảnh tivi. Hiệu ứng ánh sáng, hiệu ứng lửa, hiệu ứng mưa bão, hiệu ứng vật lý đều đạt đến đỉnh cao thông qua những hoạt cảnh cháy nhà, bão đổ bộ, tàu chìm, máy bay rơi, bão cát, sóng nước... Động tác của Drake cũng thay đổi theo môi trường khi anh ta mệt mỏi, khi di chuyển trên các boong tàu, khi gặp bão cát, v.v... Nếu hoàn tất game, bạn có thể xem các video mà các chuyên gia làm game của Naughty Dogs chia sẻ về công nghệ được ứng dụng – vô cùng thú vị!

Chưa kể diễn hoạt nhân vật cực kì uyển chuyển và khuôn mặt biểu cảm là một trong những điều giúp U3 và cả dòng game Uncharted gây ấn tượng mạnh nơi người chơi. Những lời thoại trong game dù sống động đến đâu, những bản nhạc nền dù có hùng tráng như thế nào cũng chỉ là thừa thãi nếu thiếu đi xúc cảm trên khuôn mặt của nhân vật cùng cảnh nền hùng vĩ và sống động của game.

Trải qua ba phiên bản, có thể nói phần 3 này mặc dù được ứng dụng khá nhiều kĩ thuật đồ hoạ tuyệt vời, cùng lối chơi được đẩy mạnh lên đến đỉnh điểm của một game phiêu lưu hành động nhưng cốt truyện của game vẫn thiếu chút chiều sâu. Dẫu sao, đó chỉ là khi để kế phần 3 với 2 phần trước đó, còn nếu như so sánh với các game phiêu lưu hành động khác, U3:DD vẫn là một game đẳng cấp cao, xứng đáng là một trong những siêu phẩm mà các fan hâm mộ của nền PS3 cần phải có.

CHÁNH TRUNG



ASURA'S WRATH

ATULA THỊNH NỘ

PHÁT TRIỂN
CyberConnect2
PHÁT HÀNH
Capcom
NGÀY PHÁT HÀNH
21/02/2012
THỂ LOẠI
Hành động
ESRB
Teen

CyberConnect2 là studio đã tạo nên dòng game song đấu "ăn theo" bộ truyện tranh nổi tiếng Naruto, cũng đồng thời là người làm nên dòng game nhập vai ba phần "hack//g.u." và một lô các phiên bản hack khác trải dài qua nhiều hệ máy.

Gần đây nhất, CyberConnect2 đã phát hành tựa game mới nhất của mình là Soratorobo trên DS và gặt hái được nhiều tiếng vang. Và lần này, để "lấn sân" sang thể loại hành động còn đang bỏ ngỏ, CyberConnect2 cùng Capcom đã tung ra tựa game Asura's Wrath (AW) với tham vọng sánh ngang với tượng đài God of War của Sony.

CỔ KIM HÒA TRỘN

AW là một câu chuyện sử thi vĩ đại với mốc thời gian trải dài gần cả chục ngàn năm. Trò chơi là một biến tấu lạ lùng khi hòa trộn giữa các điển tích Phật giáo và cuộc chiến tranh hiện đại viễn tưởng với đầy đủ súng ống, tàu không gian… Kết quả là chúng ta có một cuộc chiến giữa thần linh và yêu quái hoành tráng như "Chiến tranh giữa các vì sao".

Câu chuyện diễn ra vào thời xa xưa khi con người bị loài quỷ Gohma đe dọa. Sự cứu rỗi duy nhất chính là lực lượng "thiên binh thần tướng" của thiên đình. Asura là một á thần trong bát đại thần tướng, phục vụ dưới trướng của thiên đình. Asura lúc nào cũng là kẻ điên cuồng nhất và là mũi tấn công đầu tiên trong cuộc chiến giữa thần và yêu. Tuy phục vụ tận tụy cho chính nghĩa, nhưng chẳng may Asura lại rơi vào một âm mưu thâm độc của những vị thần chiến hữu và bị khép vào tội phản nghịch. Hậu quả là vợ con ly tán, Asura bị giết và trục xuất khỏi thiên đình. 12 ngàn năm sau, Asura trở lại dương thế và nhận ra con người vẫn bị đe dọa không chỉ bởi lũ Gohma mà còn bởi các vị thần năm xưa bảo vệ họ. Cuộc chiến phục hận và "thế thiên hành đạo" của Asura bắt đầu từ đó.

LỐI CHƠI… NHÀM CHÁN

AW đúng nghĩa một game hành động, từ đầu đến cuối bạn chỉ làm một việc là tấn công và tấn công. Game không có một câu đố nào, thậm chí, bạn bỏ ra rất ít thời gian di chuyển giữa các địa điểm, mà chỉ chú tâm vào "tàn phá". Ngay từ những phút đầu game, bạn đã được chứng kiến một cuộc chiến hoành tráng trải dài từ Thiên hà đến tận Trái đất.

Cùng là game mang chất hành động điên cuồng, cùng khai thác đề tài cuộc chiến của các thần linh, cùng nói về sự phục hận, Asura rất dễ bị so sánh với Kratos của God of War. Tiếc thay, trái với cốt truyện hấp dẫn và nét hào nhoáng bên ngoài, AW vẫn chưa đủ 'trình" để đọ lại chiến thần Kratos.

Cách chơi của AW rất đơn giản đến độ "đơn điệu" với vỏn vẹn ba loại tấn công: nhẹ, mạnh và tấn công tầm xa, tức là những "cú chưởng". Đối thủ khá đa dạng, từ các loài Gohma đến những tay sai của thiên đình tới diệt trừ Asura. Các "thiên binh thần tướng" được thiết kế rất tốt, pha trộn giữa nét cổ điển và hiện đại. Trái lại, loài quỷ Gohma lại thiết kế đơn giản, phỏng theo các loài vật như khỉ, rùa, voi, tê giác… Trí thông minh của máy cực kỳ… dở. Phần lớn thời gian, chúng chỉ biết đứng trơ ra để làm "bao cát" cho Asura trút giận mà không hề có một sự phối hợp tấn công nào, dù đồng đội bao vây tứ phía.

Bạn luôn khởi đầu với việc bị đối thủ bao vây. Bằng cách tấn công liên tục, bạn sẽ làm đầy thanh tuyệt chiêu, khi thanh này đầy, cũng là lúc bạn kết thúc trận đấu để chuyển vào các đoạn cắt cảnh. Trái với những phút hấp dẫn đầu game, càng vào sâu, bạn chỉ có mỗi một công việc lặp đi lặp lại đến nhàm chán là đánh và đánh.

Đáng chú ý là các Quick Time Event (QTE) trong AW, thứ khiến

bạn chú tâm vào trò chơi, lại "có cũng như không". Nếu như bạn từng "vật vã" với hàng đống QTE đòi hỏi nhanh tay lẹ mắt trong GOW thì trong AW, QTE chỉ qui định vào nút Y, cò trái, phải, và 2 cần analog. Thậm chí game cũng không gây áp lực gì với các QTE này vì dù nhấn đúng hay không, Asura vẫn ra đòn. Có chăng là ảnh hưởng đến xếp hạng vào cuối mỗi phần của game. Tuy nhiên bạn cũng nên chú ý thực hiện các QTE nghiêm chỉnh, vì kết thúc thực sự của game dựa vào thành tích mà bạn đạt được ở mỗi phần.

Với cách chơi nhàm chán như vậy, điểm sáng của trò chơi nằm ở các trận đấu trùm, vốn là 7 đại thần tướng trước đây từng chung vai sát cánh với Asura. Các trận đấu trùm rất "hoành tráng" theo đúng nghĩa bóng lẫn nghĩa đen. Bạn sẽ được mục kích những trận đấu "kinh thiên động địa" với con trùm có kích thước lớn hơn cả Trái Đất như Wyzen, một trận đấu bất phân thắng bại giữa sư phụ Augus và đệ tử Asura kéo dài từ Mặt Trăng đến Trái Đất hay một trận chiến giữa quyền và cước tốc độ cao với Yasha. Trái ngược với lối chơi nhàm chán, các trận đấu trùm đã đẩy kịch tính lên đỉnh điểm và phô diễn tất cả sự hoành tráng của AW.

Phần lớn thời gian người chơi dành cho AW là… xem phim. AW có mật độ phim rất dày đặc, cứ 5 phút lại có một đoạn cắt cảnh, nghỉ cảnh. Điểm yếu của AW như đã nói nằm ở cách chơi đơn điệu, lặp lại quá nhiều lần cộng thêm lượng phim cắt cảnh dày đặc khiến bạn có cảm giác "đang xem phim" hơn là "chơi game".

Cốt truyện AW chia làm 18 phần trong 3 chương lớn, mỗi phần có độ dài khoảng 20 phút. Để hoàn thành game bạn chỉ mất vỏn vẹn gần 8 giờ chơi. Mạch truyện nhiều lúc diễn ra chậm khiến người chơi cảm thấy "nhàm" và đôi lúc lại quá nhanh khiến bạn không thể bắt kịp nhịp độ trò chơi. AW chỉ thật sự hay ở những phần gần cuối, đòi hỏi bạn đủ kiên nhẫn vượt qua phần mở đầu dài dòng, hơi buồn ngủ. Giá trị chơi lại của game không cao, một khi đã lấy được phần kết thật trong AW, không còn gì để bạn làm ngoài việc ghi điểm cao để mở ra… vài tấm hình phác thảo (artwork)!

HỌA ÂM: CÁN CÂN LỆCH

Tuy sử dụng cơ chế đồ họa Unreal 3, bạn sẽ không được mục kích nét lộng lẫy, hùng vĩ của cảnh quang như Gears of War 3, hay sự chi tiết đến từng góc cạnh như Batman Arkham City, AW có đồ họa khá thô, sử dụng nhiều tông màu nóng làm game mang màu sắc sặc sỡ mà không đủ độ sâu, chi tiết. Ngoài mô hình nhân vật được chăm chút, các ngoại cảnh đầy răng cưa, nghèo nàn không được xử lý tốt. Vẻ mặt nhân vật đôi lúc thô cứng, không biểu cảm, chuyển động môi không chuẩn xác. AW không khai thác được hết sức mạnh của cơ chế Unreal 3.

Trái với phần đồ họa trung bình, phần âm của AW rất đặc sắc. Cũng như những game trước đây được CyberConnect2 "nhào nặn", AW mang một lượng nhạc nền cực kỳ đậm chất dân gian, chủ yếu là sự kết hợp giữa trống và kèn, tạo nên một bầu không khí chiến tranh chân thật mà vẫn giữ chút gì đó cổ điển, thần thoại. Trò chơi cho phép bạn chuyển đổi giữa phần lồng tiếng Anh ngữ hoặc tiếng Nhật gốc. Giọng lồng tiếng được thực hiện rất tốt ở cả Anh lẫn Nhật, nhưng bạn nên chuyển sang tiếng Nhật để nghe được bài hát chủ đề lúc vào đầu game "In your belief" do Tomono Mitani trình bày, vốn là bài hát có lời hay nhất trong AW.

HAY NHƯNG CHƯA CHÍN!

AW là một tựa game chưa đủ độ chín. Các ý tưởng trong game rất hay, cốt truyện lôi cuốn, các trận đánh trùm kinh điển. Nhưng các điểm xuất sắc kể trên chỉ nổi bật ở những phần về sau, và nếu như không đủ kiên nhẫn, bạn sẽ không thưởng thức được cái hay của AW. Trò chơi là một "nồi lẩu' với nhiều thể loại được hòa trộn với nhau từ hành động, bắn phi thuyền, các trường đoạn chạy đua, và cả những mini game hài hước.

Tuy nhiên, tất cả đều "dở dở ương ương", không đem đến cho bạn cảm giác "đập phá" tột đỉnh như God of War. AW giống như một viên ngọc chưa được mài dũa thật kỹ, và với cái kết còn để ngỏ, hy vọng nếu có phần hai, CyberConnect2 sẽ rút ra kinh nghiệm để chiến thần Asura có "đất diễn" tốt hơn.

TRẦN PHONG

UU
- Cốt truyện lôi cuốn, kết hợp giữa điển tích phật giáo và giả tưởng.
- Các trận đánh trùm hoành tráng.
- Lồng tiếng và âm nhạc xuất sắc.

KHUYẾT
- Lối chơi nhàm chán, lặp lại.
- Đồ họa ngoại cảnh chưa tốt
- AI của đối thủ chỉ ở mức trung bình.

Alan Wake's American Nightmare

ÁC MỘNG HOA KỲ

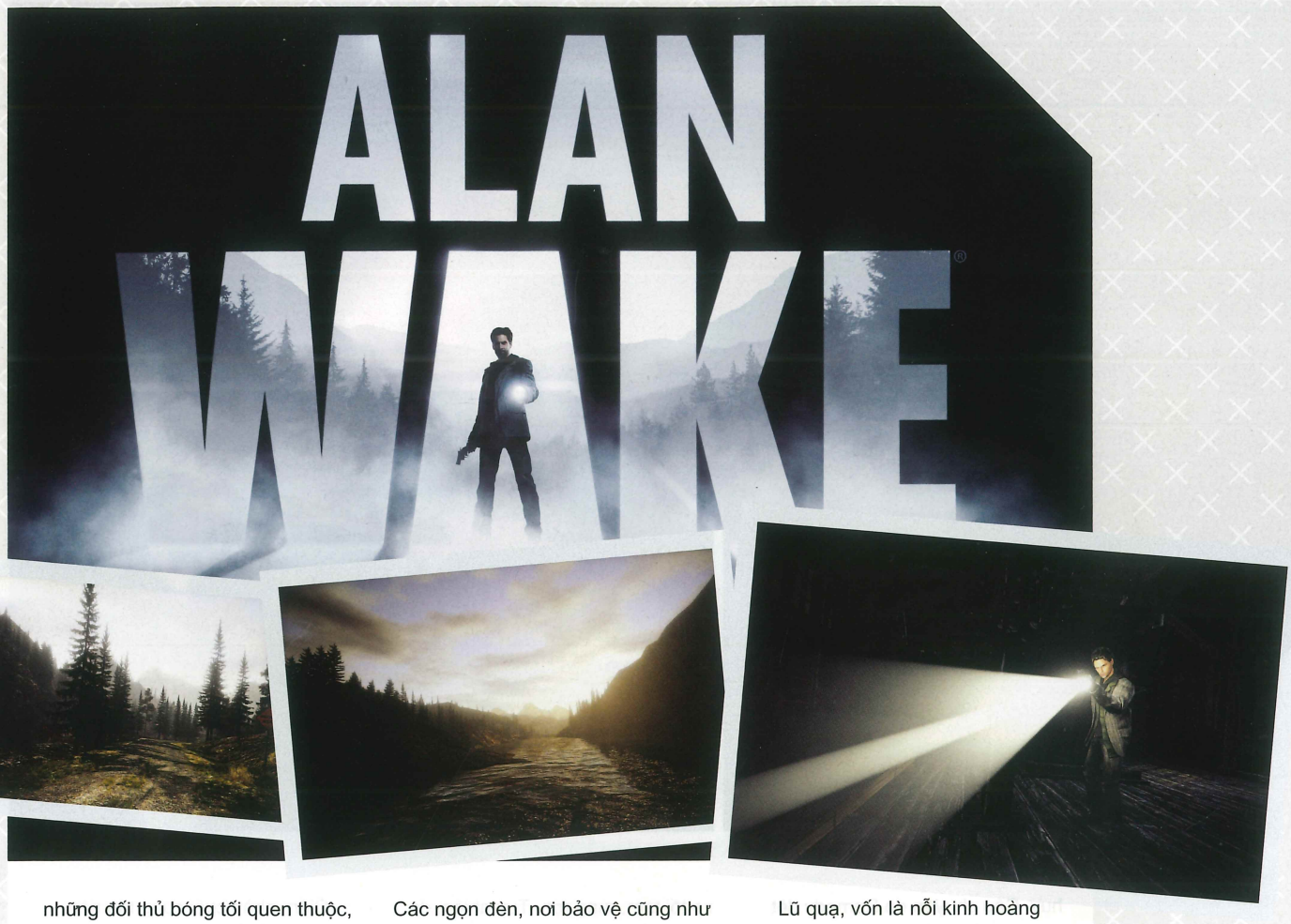
Vào tháng 5/2008, tựa game Alan Wake do studio Remedy phát triển đã trở thành một hiện tượng đình đám trong giới game, đưa dòng game kinh dị tâm lý lên một đỉnh cao mới. Tiếc thay, game chỉ dành riêng cho hệ console. Mãi đến tháng 2/2012, các game thủ PC mới có dịp "sờ tận tay" tựa game này. Và cùng với không khí sống lại Alan Wake, Remedy dành tặng một món quà nho nhỏ cho các fan hâm mộ trên hệ console với tựa game Alan Wake's American Nightmare, phát hành trên Xbox Live.

PHÁT TRIỂN
Remedy
PHÁT HÀNH
Microsoft Studios
NGÀY PHÁT HÀNH
22/2/2012
THỂ LOẠI
Hành động – Kinh dị
ESRB
Teen

ÁC MỘNG KHÔNG DỪNG

Nếu có điều gì được bàn luận nhiều nhất về Alan Wake thì đó là cái kết thúc của game. Một kết thúc để mở không làm hài lòng những ai đã kiên nhẫn đi đến phút cuối cùng. Sau khi giải thoát cho người vợ yêu dấu và mãi mãi bị giam cầm trong bóng tối của hồ Cauldron trong phần 1, điều gì sẽ xảy ra với Alan? Từ đó đến nay đã 2 năm, dẫu 2 DLC được tung ra là The Signal và The Writer nhưng vẫn không mang đến một câu trả lời thỏa mãn trí tò mò của các fan hâm mộ.

Và với American Nightmare (AN) một lần nữa, số phận anh chàng Alan lại được tiếp tục. Bạn sẽ chìm vào cơn ác mộng, vẫn là



những đối thủ bóng tối quen thuộc, nhưng lần này nguy hiểm hơn bội phần do chúng được lãnh đạo bởi "Ngài Scratch", không ai khác hơn chính là phần xấu xa, đen tối của Alan tạo thành. Hành trình chống lại cái ác trong chính bản thân Alan bắt đầu.

LỐI CHƠI: BÌNH MỚI RƯỢU CŨ!

Cách chơi trong AN không thay đổi gì so với phiên bản trước. Để tiêu diệt đối thủ, bạn vẫn tuân theo công thức cơ bản: rọi đèn pin xua hết bóng tối rồi dùng súng để tiêu diệt. Các pha né đòn vẫn như cũ với mỗi lần né thành công "trong gang tấc", thời gian sẽ chậm lại cho phép bạn quan sát xung quanh.

Điểm đáng chú ý nhất là mức độ thử thách. Độ khó của game đã giảm đi rất nhiều. Nếu như ở phần 1, bạn phải khổ sở lần mò trong bóng tối với lượng đạn ít ỏi, và mỗi lần đối mặt với đối thủ là một lần "thót tim" thì trong AN, anh chàng Alan của chúng ta chỉ như… đi dạo. Các ngọn đèn, nơi bảo vệ cũng như hồi máu cho Alan có ở khắp mọi nơi, đó là chưa kể đạn dược cực kỳ dư thừa, bố trí rải rác với tần suất rất cao, đủ chủng loại từ Nailgun, SMG với tốc độc bắn cực nhanh, shotgun, rifle chuyên trị các đối thủ hay áp sát, cho đến khẩu magnum đầy lợi hại.

Đó là chưa kể đến lựu đạn phát quang, pháo hiệu cực mạnh đủ để xua tan đám đông. Đèn pin của bạn cũng đã rất mạnh chứ không yếu ớt như phần 1, rất hiếm khi trong 1 cuộc đụng độ mà bạn phải xài đến viên pin thứ 3. AN cung cấp cho bạn đủ "đồ chơi" để làm "rambo", và vì thế, cái không khí kinh dị của Alan Wake ngày xưa giờ đây ít nhiều "mất chất".

Tất nhiên, nếu Alan có lợi thế hỏa lực, đối thủ trong AN cũng phải lột xác để thích nghi. Ngoài lũ Taken quen thuộc mà bạn có thể vô hiệu hóa dễ dàng bằng ánh sáng của cây đèn pin, còn có những tên hoàn toàn "miễn nhiễm" trước ánh sáng. Khi chiếu đèn vào, chúng có khi tự tách mình ra làm đôi, gia tăng thêm mối nguy hiểm cho bạn.

Lũ quạ, vốn là nỗi kinh hoàng ở phần đầu khi luôn tấn công theo đàn vào những lúc hiểm nghèo nhất thì trong AN, trái lại, nỗi kinh hoàng đó được giản lược đi. Vẫn là những đàn quạ đó nhưng khi áp sát Alan, chúng sẽ hợp lại thành một, vì thế bạn sẽ dễ dàng né tránh hơn rất nhiều.

Và cuối cùng không thể không đề cập đến những tên khổng lồ cầm cưa máy. Đây là con ác mộng thật sự đối với Alan vì chúng cực kỳ "trâu" và có thể "tiễn bạn lên đường" với vài nhát chém. Tuy nhiên, đây là những đối thủ ở màn cuối cùng, nên trong suốt phần thời gian trước đó, cuộc chơi tỏ ra quá dễ dàng. Có thể nói, cũng như dòng game Resident Evil, Alan Wake đã bắt đầu thiên về hành động, mất đi tính kinh dị ban đầu.

CỐT TRUYỆN: THẾ MẠNH CỦA REMEDY!

Cách dẫn truyện là một thế mạnh trong Alan Wake, và ở AN, thế mạnh này tiếp tục được phát

huy. Câu chuyện do Remedy dệt ra, dù ngắn, giản đơn, nhưng không vì thế mà kém phần hấp dẫn. Remedy vẫn tiếp tục kích thích trí tò mò của bạn bằng các tờ giấy bản thảo, đài radio và TV gợi ý những sự việc sẽ xảy ra tiếp theo hay cho bạn biết chuyện gì đang diễn ra.

Các tờ bản thảo được viết theo lối hành văn trinh thám, kỳ bí kết hợp với giọng dẫn truyện rất hay khiến bạn phải thu thập cho bằng hết để hiểu tường tận câu chuyện. Ngoài ra, có rất nhiều thùng vũ khí đặc biệt rải rác khắp nơi, đòi hỏi bạn sở hữu một lượng các tờ bản thảo nhất định mới mở khóa được. Điều này cũng đáng để bạn bỏ công tìm kiếm bởi "đồ chơi" trong các thùng vũ khí này khá mạnh như khẩu SMG, magnum hay Rifle…

HÌNH, ÂM HÀI HÒA

Đồ họa của AN rất xuất sắc, từ ngoại cảnh vùng ngoại ô hèo lánh thuộc bang Arizona, một đài quan sát cô độc trong đêm, cho đến bãi xe tối tăm, rùng rợn. Tuy nhiên, do phần đầu đã mang một nền đồ họa quá xuất sắc nên AN không làm cho bạn cảm thấy bất ngờ.

Đáng tiếc, cử động mặt của nhân vật khá là cứng ngắc, ngoài cử động môi, khuôn mặt của Alan Wake cũng như NPC không có một chút xúc cảm nào. Đây là một điều đáng trách bởi số lượng nhân vật mà Alan Wake gặp trên con đường phiêu lưu của mình không quá… 5! Việc đầu tư vào biểu cảm cho số lượng ít nhân vật như vậy không quá khó khăn.

Nếu bạn mong chờ một khung cảnh rừng núi hùng vĩ như trong phần đầu, thì AN có thể sẽ khiến bạn thất vọng. Game chỉ có ba khu vực duy nhất, và diện tích của mỗi khu vực không rộng lắm. Dẫu vậy, Remedy vẫn biết cách xoay sở để kéo dài thời lượng chơi. Bạn sẽ không thể nào hoàn thành game chỉ với một lần duy nhất đi qua cả 3 khu vực mà phải lặp đi lặp lại nhiều lần để tìm đủ manh mối, hoàn thành yêu cầu đặt ra để có một cái kết mỹ mãn.

Điểm nhấn cuối cùng tạo nên một tác phẩm của Remedy chính là phần âm. Âm thanh luôn là thế mạnh của Remedy bởi các game do hãng làm ra đa phần đào sâu vào nội tâm. Chất giọng trầm, ấm áp của Alan gần như chiếm trọn "sân khấu" từ đầu đến cuối game đã tạo nên một không khí tự sự rất riêng của dòng game Alan Wake.

Sẽ là thiếu sót nếu không nhắc đến phần âm nhạc. Cũng như game tiền nhiệm Alan Wake sở hữu lượng nhạc cực kỳ hoành tráng về chất lẫn lượng, AN kết thúc game với bản nhạc cổ điển "Watching the sun come up" do ca sĩ Ed Harcourt trình bày với lời hát cực kỳ hợp với cái kết của game. Âm thanh và âm nhạc một lần nữa tạo nên nét chấm phá cuối cùng cho con ác mộng Mỹ quốc của Alan.

ARCADE MODE: CHƯA ĐỦ CHÍN!

Sau khi đã thưởng thức xong cốt truyện chính, bạn có thể bỏ ra

kha khá thời gian với phần Arcade Mode. Mục chơi này tương tự như Horde Mode trong Gears of War 3 hay những màn zombie thường thấy của dòng Call of Duty. Nhiệm vụ của bạn là sinh tồn trước hàng đợt đối thủ xuất hiện. Game có nhiều bản đồ cho bạn lựa chọn, và mỗi bản đồ có 2 cấp độ khó khác nhau. Tiếc thay, Arcade Mode chỉ hỗ trợ "offline", do đó bạn không thể cùng bạn bè đọ sức với nhau được. Đây quả là một thiếu sót lớn bởi càng đông người, cuộc chơi càng vui, nhất là với kiểu chơi sinh tồn như thế này.

VẪN CHƯA QUA ĐƯỢC BẢN GAME TRƯỚC

Là một tựa game Xbox Live, vốn có thời lượng chơi tương đối thấp, giới hạn về đồ họa, thì AN đã hoàn thành xuất sắc vai trò của mình. Từ mảng đồ họa vẫn giữ được phong độ, một kịch bản tốt, đủ sức lôi kéo người chơi thích thú theo dõi đến tận phút cuối cùng, âm nhạc tuyệt vời, AN đủ tư cách tiếp nối những gì Alan Wake đã đạt được.

Tuy nhiên với độ khó không cao, nét mặt nhân vật thiếu biểu cảm, và nội dung không ảnh hưởng nhiều đến cốt truyện chính trong phần 1, AN trở thành game chơi cũng được, mà không chơi cũng không sao. Tương tự như 2 DLC trước đây của Alan Wake là The Signal và The Writer, game vẫn để ngỏ lời giải đáp về số phận của anh chàng Alan. Và câu trả lời chỉ có thể nằm ở phần 2 của trò chơi với hy vọng rằng Remedy sẽ tiếp tục phát triển.

TRẦN PHONG

ƯU

* Hình - âm giữ phong độ như phần đầu.
* Cốt truyện tuy lặp lại nhưng được diễn giải lôgic, hấp dẫn, không gây nhàm chán.

KHUYẾT

* Nét biểu cảm chưa thật.
* Thời gian chơi ngắn.
* Chưa giải quyết được những gì còn để ngỏ ở phần đầu.
* Độ khó không cao.

ĐẤU SĨ ĐƯỜNG PHỐ ĐỐI ĐẦU PHÁI THIẾT QUYỀN

Street Fighter X Tekken là lời giải đáp cho câu hỏi "Ai là kẻ mạnh nhất giữa 2 serie này?" từ nhiều năm nay của người hâm mộ. Và nay họ đã có thể tự trả lời câu hỏi đó một cách rõ ràng.

Đây là lần đầu tiên, hai serie game nổi tiếng này đối đấu với nhau. Game mang phong cách Street Fighter, thừa hưởng từ nền đồ họa cũng như cách ra combo, do đó sẽ gây khó khăn cho những fan của Tekken khi lần đầu tiên làm quen với game (Một thông tin ngoài lề, Namco có kế hoạch cho việc phát triển tựa game Tekken X Street Fighter với việc mang phong cách Tekken).

Với một danh sách ấn tượng với hơn 30 nhân vật đến từ mỗi serie cho người chơi lựa chọn. Có thể kể đến những nhân vật nổi tiếng như Ryu, Ken, Guile và Chun-Li đến từ Street Fighter. Tekken cũng không chịu kém cỏi khi đưa ra danh sách những nhân vật đình đám của mình như Kazuya, Nina, Law, King và Paul. Bên cạnh đó, trên hệ máy PS3, game còn cung cấp thêm vài nhân vật khách mời rất nổi tiếng đó là Cole đến từ Infamous, tượng đài Toro và Kuro, nhân vật Pac-Man trong hình dạng Mokujin và sự quay trở lại của Mega Man.

Chiếc hộp "thảm họa" Pandora

Giống như các game song đấu khác, cốt truyện trong Street Fighter X Tekken rất dễ nắm bắt với các tình tiết xoay quanh một chiếc hộp đến từ một thiên thạch roi vào Trái Đất được biết đến dưới tên Pandora. Từ đó, các đấu sĩ lao vào việc đi tìm chiếc hộp bí ẩn đó với những mục đích khác nhau và những cuộc tranh chấp là điều không thể tránh khỏi.

Vì cốt truyện không phải là điểm trọng tâm của các dòng game song đấu cho nên Street Fighter X Tekken tập trung hoàn thiện hệ thống ra chiêu cũng như bổ sung cho game những tính năng đáng giá. Có thể nói nhịp độ trận đấu trong Street Fighter X Tekken rất nhanh và uyển chuyển. Với hệ thống đổi người, người chơi có thể chủ động chuyển đổi giữa các nhân vật với nhau để

PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Dimps Corporation & Capcom
THỂ LOẠI	Song đấu
NGÀY PHÁT HÀNH	06/03/2012
ESRB (TUỔI)	Teen
HỆ MAY	Xbox 360, PS3, PC, PS Vita

tạo ra hàng loạt combo mạnh mẽ và đẹp mắt. Tuy nhiên, bạn cũng phải chú ý tới thanh máu của từng nhân vật, vì chỉ cần bạn để một nhân vật trong team chết thì đội của bạn sẽ thua cả trận đấu. Một điểm cộng cho game – Capcom đã làm rất tốt việc chuyển những nhân vật trong Tekken theo phong cách Street Fighter, dù không có những skill tầm xa như Ryu hoặc Ken nhưng bù lại các nhân vật trong Tekken có những khả năng di chuyển tốt chỉ với việc kết hợp giữa các analog và các nút ra chiêu.Có thể nói game có tính cân bằng tốt giữa hai tuyến nhân vật đến từ hai serie game nổi tiếng này.

Chế độ Pandora và hệ thống Gem

Bên cạnh cơ chế điều khiển tốt và quen thuộc của Street Fighter, game còn bổ sung thêm hai tính năng mới đó là chế độ Pandora và hệ thống Gem. Trước tiên có thể nhắc đến chế độ Pandora – đây là chế độ cho phép bạn hy sinh một nhân vật để nhân vật còn lại có thể hạ gục đối thủ trong vòng 8 giây ngắn ngủi. Đây là chế độ khá hữu ích khi bạn đang trong tình huống yếu hơn so với đối thủ, nó sẽ giúp cho bạn có khả năng lật ngược thế cờ. Tuy nhiên, chế độ Pandora này cũng là một con dao hai lưỡi nếu như đối thủ của bạn tìm cách tránh né hoặc câu giờ. Khi ở trong chế độ Pandora, nhân vật của bạn sẽ biến hình với đôi mắt đỏ hoang dại cùng với sức mạnh tăng một cách vượt bậc. Bên cạnh đó, hệ thống Gem cũng góp phần thay đổi cục diện trận đấu nếu như bạn sử dụng nó hiệu quả và đúng thời điểm. Gem được chia làm hai loại đó là Assist Gem và Boots Gem. Nếu như Boots Gem có khả năng tăng sức tấn công, phòng thủ cũng như tốc độ đánh cho nhân vật của bạn thì Assist Gem đem đến cho bạn khả năng tự động ngăn chặn cũng như tự hóa giải những chiêu thức nguy hiểm từ bên đối thủ. Bạn có thể lựa chọn các gem phù hợp với chiến thuật đánh của bạn trước mỗi trận đấu. Đã có nhiều lo ngại khi hệ thống Gem này được mang vào Street Fighter X Tekken vì sẽ phá hỏng tính cân bằng của game. Tuy nhiên, khi chơi bạn sẽ thấy hệ thống Gem lại củng cố tính cân bằng của game và từ đó bạn có thể tạo ra cho mình nhiều chiến thuật hợp lí.

ƯU

- Hệ thống Gem và có nhiều tính năng mới bổ sung

Đồ họa và âm thanh cải tiến hơn so với Street Fighter IV

Lối chơi hấp dẫn với lượng nhân vật phong phú

KHUYẾT

- Tính năng online còn nhiều thiếu sót

Chế độ đấu: Mới cũ đan xen

Bên cạnh những tính năng mới đáng giá, game vẫn giữ các chế độ chơi truyền thống, có thể kể đến là chế độ chơi Arcade, bạn sẽ tham gia vào việc truy tìm chiếc hộp Pandora bằng cách giành chiến thắng qua 8 trận đấu với các đấu thủ khác và ở trận cuối bạn sẽ gặp Akuma hoặc Ogre. Chế độ Versus cho phép bạn chiến đấu với các bạn của mình. Ngoài ra, game còn cung cấp thêm tính năng online để bạn thử sức mình. Có thể nói tính năng online của Street Fighter X Tekken có nhiều nét tương đồng với Street Fighter IV với các trận đánh xếp hạng và cho phép tạo phòng chơi, tuy nhiên chất lượng của tính năng này lại là gây thất vọng lớn. Điểm gây thất vọng chính đó là vấn đề về âm thanh. Âm thanh trong game khi chơi online bị đứt quãng và thiếu hẳn cái hồn, làm các trận đấu trở nên vô vị hẳn, khác xa so với lúc bạn chơi offline. Ngoài ra, để chơi không bị hiện tượng lag, đường truyền của bạn trang bị cũng phải tốt. Ngoài ra, camera khi chơi online ở chế độ 2vs2 hoặc chế độ Scramble cũng góp phần làm tính năng online trở nên … ức chế hơn. Có vẻ như Capcom đã quá vội vã khi tung ra tính năng này cho Street Fighter X Tekken.

Nhìn chung, Street Fighter X Tekken là game bạn nên chơi nếu bạn là fan của dòng game Street Fighter, với lối chơi và đồ họa thân thuộc cộng thêm những bổ sung mới về gem và chế độ Pandora, sẽ không có gì ngăn cản được con đường tiến tới giành lấy chiếc hộp thần kỳ Pandora của bạn.

ĐẶNG ĐỨC

NeverDead

LỜI NGUYỀN BẤT TỬ

Thế giới game xưa nay đã chứng kiến nhiều nhân vật với số phận bất hạnh như Rose (The Legend of Dragoon), Kaim (Lost Odyssey)... chỉ vì họ có được điều mà nhân loại mong muốn: sự bất tử. Và trong năm nay, Bryce Boltzmann sẽ là nhân vật mới nhất gia nhập vào hàng ngũ này với tựa game NeverDead.

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT TRIỂN
Rebellion
PHÁT HÀNH
Konami
NGÀY PHÁT HÀNH
31/1/2012
THỂ LOẠI
Hành động
ESRB
Mature

Hãy quay về thời điểm hơn 500 năm trước, khi mà Bryce vẫn còn là một thợ săn quỷ. Khi đó, anh cùng người vợ của mình là một bộ đôi anh hùng diệt quỷ xuất chúng với chiến tích đối mặt được với quỷ vương Astaroth. Thế nhưng trận chiến định mệnh đó khiến cuộc đời Bryce thay đổi hoàn toàn. Thua trận, người anh yêu mất đi, Bryce còn dính thêm một lời nguyền bất tử cay nghiệt. 5 thế kỷ trôi qua là một khoảng thời gian quá dài, đủ để khiến một anh hùng thuở nào trở thành một kẻ coi thường tất cả, nghiện ngập trong rượu chè be bét. Nhưng giờ đây, Bryce đã gia nhập vào một tổ chức bí ẩn chuyên tiêu diệt loài quỷ mặc dù anh làm công việc để kiếm tiền qua ngày. Đồng hành với anh là cô nàng xinh đẹp Arcadia Maximille, một con người bình thường nhưng có cá tính mạnh mẽ. Cùng với nhau, cặp bài trùng này đã trải qua nhiều biến cố bất ngờ trên con đường trừ ma diệt quỷ của mình.

KIM THÂN BẤT HOẠI

Bản chất bất tử của Bryce là tiền đề của Neverdead, nhà sản xuất Rebellion đã đưa ra một phong cách chơi khá lạ lùng. Sự thật là Bryce không thể bị giết, cả những cơn đau và cái chết không làm chùn bước anh, nhưng Bryce vẫn có thể bị loại (tạm thời) khỏi vòng chiến một cách nhanh gọn nếu như toàn bộ các bộ phận quan trọng như đầu, tay, chân bị triệt tiêu. Để có thể gắn lại các bộ phận này, Bryce phải "lăn lộn" lại các bộ phận đó như đúng nghĩa đen, hoặc có thể mọc ra tất cả chỉ từ… cái đầu sau một khoảng thời gian nhất định (na ná phong cách không lẫn vào đâu được của nhân vật Piccolo trong Dragon Ball).

Việc mất các bộ phận cũng sẽ ảnh hưởng đến phong cách chiến đấu của Bryce. Ví dụ nếu mất một chân, Bryce chỉ có thể nhảy lò cò khi di chuyển khiến phong cách chiến đấu khá hài hước. Còn nếu mất tay? Đừng lo vì bạn còn tay kia để tấn công, và cánh tay bị tách rời vẫn còn hữu dụng vì nó vẫn có thể… tấn công được, chỉ là bạn không thể điều khiển được hướng tấn công mà thôi!

Điều đáng phàn nàn là các bộ phận trên bị tách rời khỏi cơ thể Bryce quá dễ dàng, thường chỉ với… một đòn tấn công! Vì thế trong game, bạn vừa phải chiến đấu, vừa phải liên tục bay nhảy khắp nơi chỉ để "lượm" lại các bộ phận này, thật khôi hài và cũng phiền toái! Việc này khiến bạn tốn khá nhiều thời gian cho mỗi màn chơi, đồng thời gây nên cảm giác nhàm chán về sau. Nhất là khi các màn chơi mang một phong cách rất "Devil May Cry" khi yêu cầu người chơi diệt hết đối thủ mới có thể tiếp tục cuộc phiêu lưu.

TẦM XA, CẬN CHIẾN

Về mặt lối chơi, Neverdead cũng không khá hơn các game hành động khác là bao, dù nhà sản xuất vẫn "cung cấp" cho Bryce đủ thứ vũ khí hiện đại như súng, cùng phong cách "dual wielding" (hai tay hai súng) và một thanh kiếm hộ thân. Người chơi có thể cảm thấy một chút hào hứng với các pha bắn súng bay lượn ban đầu, nhưng rồi một cảm giác nhàm chán sẽ nhanh chóng lan đến, khi mà uy lực của súng đạn là gần như không có, khiến việc tiêu diệt đối thủ giống như việc "bắn vào không khí" vậy.

A.I của đối thủ càng làm cho mọi việc tệ hơn khi chúng chỉ có nhiệm vụ "lao đầu" vào người chơi để nhanh chóng tách rời các bộ phận của Bryce ra chứ không có chút chiến thuật nào, và để bù cho "chất", đối thủ sẽ tập trung về "lượng" với quân số đông đảo. Điều này khiến người chơi sẽ nhanh chóng chuyển sang dùng vũ khí cận chiến của mình.

Sai lầm tiếp theo của nhà sản xuất chính là khi buộc người chơi phải ấn nhiều nút bấm mới có thể ra đòn tấn công. Điều tệ hơn là việc này khiến Bryce không thể di chuyển khi ra đòn mà chỉ có thể

ƯU
- Ý tưởng độc đáo.

KHUYẾT
- Lối chơi thiếu chiều sâu.
- Camera kém.

đứng yên chém "tán loạn", tạo ra nhiều sơ hở để đối phương tấn công. Điểm an ủi là việc ra đòn bằng analog phải khá độc đạo, khiến cho đường chém tấn công hoàn toàn ngẫu hứng.

Đối thủ trong game bởi quá tập trung về số lượng nên chủng loại quái vật không đa dạng và độ khó không cao. "Khó xơi" nhất đối với Bryce, ngoại trừ những con trùm, chính là bọn Grandbaby, vì chúng là kẻ duy nhất có thể khiến bạn game over. Thật ra chúng chẳng tấn công Bryce, mà chỉ chăm chăm "hút" các bộ phận bị tách rời của anh vào bụng. Và nguy hiểm nhất chính là khi cái đầu của anh bị hút. Hãy cẩn thận, vì nếu không thực hiện kịp mini-game đúng kiểu "Konami" thì cái đầu của Bryce sẽ "an giấc nghìn thu" trong bụng của Grandbaby, điều đó đồng nghĩa với việc cuộc phiêu lưu của bạn sẽ kết thúc.

Bù lại, NeverDead mang đến nhiều lựa chọn nâng cấp dành cho anh hùng của chúng ta. Điểm kinh nghiệm mà bạn nhận được sau khi chiến đấu có thể được sử dụng để mở ra những kỹ năng đặc biệt trang bị cho Bryce như tăng tốc độ chạy, độ chính xác khi bắn, tăng sức mạnh cho các viên đạn… Tuy vậy game giới hạn việc trang bị nên bạn luôn phải cân nhắc hợp lý khi sử dụng.

ÂM, HỌA TRUNG BÌNH

Nhìn chung, với một lối chơi chỉ ở mức trung bình, thì hình ảnh của game cũng rất "tương ứng": ít được chăm chút và thiếu độ chi tiết. Bên cạnh đó, hệ thống camera khó chịu cũng làm giảm độ hứng thú của người chơi với NeverDead. Kém về mặt nhìn, nhưng mặt nghe của game thể hiện khá tốt với các trường đoạn lồng tiếng thể hiện rõ ràng bản chất của từng nhân vật. Người chơi có thể cảm nhận rõ bản chất bất cần đời hay nghiêm túc, nhưng luôn thể hiện sự quan tâm lẫn nhau với những câu bông đùa của bộ đôi Bryce và Arcadia.

Xuất hiện đình đám tại các kỳ hội chợ lớn với những đoạn trailer mang ý tưởng độc đáo, thế nhưng khi thành phẩm, NeverDead lại gây nên một cảm giác thất vọng to lớn. Thật ra game không thiếu ý tưởng nhưng do cách thực hiện tỏ ra quá hời hợt và không được chăm chút đã đẩy NeverDead xuống thành một game hành động trung bình mà thôi. Nhìn chung, NeverDead chỉ có thể giúp bạn thỏa mãn "cơn khát" game phần nào trước khi thưởng thức mùa "bão game" bắt đầu vào tháng 3-4 này.

SƠN TRẦN

MARIO AND SONIC AT THE LONDON 2012

TRANH TÀI OLYMPIC

Chào mừng đến với London, nơi diễn ra thế vận hội mùa hè năm nay! Chắc hẳn bạn đang mong chờ màn trình diễn của hai vận động viên "lừng lẫy tiếng tăm" đến từ Nintendo và Sega!

TÊN GAME:	MARIO AND SONIC AT THE LONDON 2012
THỂ LOẠI:	Thể Thao
PHÁT HÀNH:	Sega
PHÁT TRIỂN:	Sega
NGÀY PHÁT HÀNH:	14/2/2012
ESRB (TUỔI):	E
HỆ MÁY:	3DS

ƯU

» Đồ họa đẹp

» Nhiều môn thi đấu và nhân vật cho bạn lựa chọn

KHUYẾT

» Chế độ Story Mode thực sự không cần thiết

» Âm thanh chưa thực sự hấp dẫn

» Một số môn thi đấu giới hạn

Olympic kỳ này mang đến rất nhiều môn thi và được chia thành 10 nhóm chính: Athletics (chạy, nhảy…), Aquatics (các môn liên quan đến nước), Court and Field Games (cầu lông, bóng chuyền, bóng rổ), Contact Sport (võ thuật, đô vật), Gymnastics (nhảy múa), Cycling (xe đạp), Boat Games (chèo thuyền), Shooting (bắn súng, bắn cung), Multi-discipline (đua ngựa…) và 1 nhóm thuộc môn thi đấu khác. Rất nhiều cơ hội cho người chơi lựa chọn.

Không những thế số lượng nhân vật khá nhiều cũng được chia thành 2 đội chính gồm đội Mario và đội Sonic. Các nhân vật đều được phân thành 4 trường phái khác nhau gồm: tốc độ (Speed Type), sức mạnh (Power type), kĩ năng (Skill Type) và cân bằng (All Around). Mỗi trường phái đều có những ưu điểm và sẽ có nhiều lợi thế trong những môn thi đấu khác nhau. Chẳng hạn như trường phái Sức mạnh thì có lợi thế trong môn võ như judo, taekwondo… trong khi đó trường phái tốc độ thì lại có lợi thế trong môn chạy, bơi…

Trong chế độ Story Mode, bạn sẽ vào vai 1 trong 4 nhân vật Mario, Tails, Sonic hay Luigi để chống lại âm mưu của Bowser và Dr.EggMan. Vì không được mời tham gia thi đấu nên cả 2 có ý định ngăn cản không cho sự kiện Olympic diễn ra. Vốn dĩ London là "thành phố sương mù" nên Bowser và Eggman nảy ra âm mưu lắp đặt thiết bị để tạo ra 1 lớp sương mù dày đặc và điều này có thể khiến Olympic 2012 không diễn ra. Phần chơi này tuy hơi "ngoài lề" nhưng lại khá hấp dẫn. Ở chế độ nhiều người chơi hỗ trợ 4 người cùng lúc giúp bạn tranh tài với mọi người xung quanh. Còn ở phần chơi đơn (Single Player) bạn sẽ tham gia thi đấu với 3 nhân vật khác do "máy" điều khiển. Phần chơi này sẽ giúp bạn mở khóa một số môn thi đấu mới. Còn mục Record log giúp bạn xem lại các sự kiện, thứ hạng tranh giải hoặc là thành tích thi đấu của mình.

Về phần đồ họa của game, hiệu ứng nước, đường đua, các nhân vật thi đấu… đều thể hiện ở dạng 3D khá đẹp. Tuy nhiên phần âm thanh của game chưa thực sự tốt. Trong phần Story Mode, các nhân vật nói chuyện với nhau khá nhiều, game chỉ hiện những dòng chữ một cách "im lặng", không có tiếng nói hoặc âm thanh xung quanh.

Với những fan hâm mộ Mario và Sonic, đặc biệt là những fan quan tâm đến thế vận hội sắp tới thì chắc chắn đây là một tựa game không thể bỏ qua, mặc dù game chưa thể truyền đạt hết tính hấp dẫn của Olympic 2012.

London 2012 – The Olympic Games cũng là một tựa game về Olympic không thể bỏ qua. Game sẽ ra mắt vào tháng 6/2012, trên các hệ máy PS3, XBOX360, PC trước khi thế vận hội diễn ra.

HÒA HUỲNH

NINJA GAIDEN SIGMA PLUS

TRUY TÌM THANH ĐAO DARK DRAGON

ƯU

- Đồ họa và âm thanh vẫn giữ nguyên ưu điểm được thừa hưởng từ Ninja Gaiden Sigma
- Lối chơi hay mang đậm tính thử thách
- Hệ thống combo skill tuyệt

KHUYẾT

- Không có nhiều cải tiến
- Camera khá tệ

TÊN GAME:	Ninja Gaiden Sigma Plus
THỂ LOẠI:	Hành động, Phiêu lưu
PHÁT HÀNH:	Tecmo
PHÁT TRIỂN:	Team Ninja
NGÀY PHÁT HÀNH:	06/03/2012
ESRB (TUỔI):	M
HỆ MÁY:	PS Vita

Ninja Gaiden – một trong những dòng game hành động nổi tiếng về độ khó cũng như những pha đấu trùm căng thẳng. Dòng game từng đạt nhiều giải thưởng lớn và làm mưa làm gió trên hệ máy Xbox, và sau đó xuất hiện trên cả hệ máy kình địch PS3 với tên gọi Ninja Gaiden Sigma. Lần này, Tecmo mang tựa game đầy thành công này lên hệ máy cầm tay mới của Sony dưới tên gọi: Ninja Gaiden Sigma Plus.

"RƯỢU CẤT" CHO "BÌNH" MỚI

Ninja Gaiden Sigma Plus thực chất là game được chuyển hệ máy (port) lại từ Ninja Gaiden Sigma – phiên bản gây ấn tượng rất lớn với fan hâm mộ về lối chơi mang đầy tính thách thức. Về cốt truyện trong game cũng không có sự thay đổi nhiều so với phiên bản Ninja Gaiden Black, bạn sẽ vào vai Ryu Hayabusa – một thành viên trong tộc Dragon. Trong một lần đến thăm Murai – người đứng đầu của một gia tộc ninja khác, Ryu nhận được tin báo làng của anh bị một nhóm người tấn công. Tuy nhiên khi trở về và đối đầu với Doku, Ryu đã thất bại trong việc thu hồi lại thanh đao Dark Dragon và bị giết chết. Nhờ được cứu sống bởi một sức mạnh siêu nhiên, giờ đây Ryu phải bước chân trên con đường nguy hiểm khi tìm cách thu hồi lại thanh đao bị nguyền rủa Dark Dragon. Trên đường đi, Ryu gặp Rachel, một thợ săn quỷ đang tìm cách giải cứu chị gái Alma của mình thoát khỏi việc bị biến đổi thành ác quỷ. Cả hai hợp sức lại trong việc tìm diệt Doku và ngăn chặn những âm mưu đen tối của các thế lực ma quỷ.

Về lối chơi, không có nhiều cải tiến so với phiên bản Ninja Gaiden Sigma. Game vẫn giữ phong cách hành động góc nhìn người thứ 3. Với lối chơi nhanh và linh hoạt, bạn sẽ phải vận dụng địa hình cũng

như các combo skill để dứt điểm đối thủ nhanh chóng. Vì là bản được chuyển thể lại từ Ninja Gaiden Sigma, nên sẽ không có gì phải bàn cãi về độ khó của game. Dù chỉ ở mức Normal, bạn cũng sẽ phải "trầy da tróc vẩy" để có thể hoàn thành game. Những màn về sau độ khó được tăng lên từ việc kiếm đường và hạ những tên lính ngày càng trâu bò và đông đảo. Một mẹo nhỏ để bạn cày tiền đó là ở chương 15, khi bạn chuẩn bị bước vào trận chiến cuối cùng, hãy chắc chắn rằng bạn có đầy đủ các item cần thiết như bình bơm máu nhỏ và lớn, các bình năng lượng dùng cho ninpo và hồi sinh. Để trang bị được full toàn bộ những món này, bạn hãy tiến về phía cánh cổng có bầy cá ma đang lượn lờ và sử dụng Vigoorian Flail để tiêu diệt chúng. Sau khi tiêu diệt xong bạn sẽ thu được một số tiền kha khá. Để tiếp tục tăng túi tiền của mình, bạn chỉ cần quay lại ra ngoài rồi lại quay vào trở lại, bầy cá ma lại tiếp tục hiện ra để bạn thực hiện tiếp tục tiết mục bắt cá.

CHIẾN TRƯỜNG MỚI

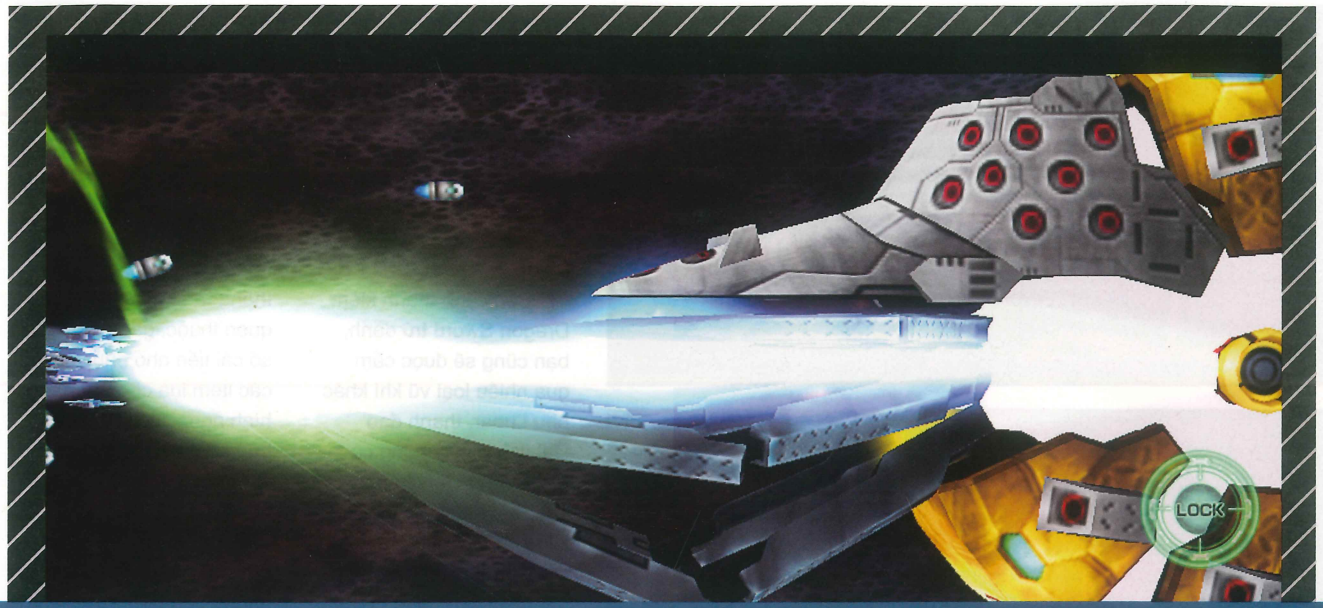
Bên cạnh thanh kiếm Dragon Sword trứ danh, bạn cũng sẽ được cầm qua nhiều loại vũ khí khác như Lunar, thanh đao Dabilahro với những cú chém rung chuyển mặt đất, hay Kitetsu – thanh kiếm có khả năng hút máu đối thủ rất lợi hại và hữu dụng khi bạn đang trong tình thế nguy hiểm. Một điều lưu ý là sẽ không giống bản Ninja Gaiden Sigma 2, Sigma Plus do được giữ nguyên độ khó từ Ninja Gaiden Black nên sẽ không có chuyện khi bạn save sẽ đầy máu lại hay sau khi tiêu diệt hết đối thủ, thanh máu tự động hồi. Điểm thứ hai, khi ở dưới nước sẽ có thanh đo dưỡng khí, do đó nếu bạn lặn quá lâu dưới nước thì game over là điều không thể tránh khỏi. Bên cạnh đó, game cung cấp cho bạn những ninpo quen thuộc như Lửa, Gió và Sét. Hãy chú trọng cho 1 trong 3 ninpo này vì nó sẽ là cứu cánh của bạn trong những pha đấu trùm.

Điểm cộng cho game đó là game vẫn giữ được cái hồn trong việc ra skill. Các skill ban đầu của Ryu còn khá ít và thô sơ. Sau mỗi lần nâng cấp, bạn sẽ phải trầm trồ vì những pha đánh đẹp mắt và đã tay. Đặc biệt ấn tượng nhất là khi bạn cầm thanh kiếm True Dragon Sword và tung chiêu Ultimate Technique, Ryu sẽ thực hiện một loạt combo cực kỳ đẹp mắt và mạnh mẽ. Ngoài chiêu Ultimate ra, trong các bản Ninja Gaiden nói chung và Ninja Gaiden Sigma Plus nói riêng thì kỹ năng Izuna Drop vẫn là chiêu đẹp mắt và có mức sát thương rất cao. Tuy nhiên để làm được chiêu đó trong Sigma Plus bạn phải nhuần nhuyễn các phím bấm và thao tác nhanh lẹ. Bên cạnh hệ thống ra skill và các ninpo quen thuộc, game có một số cải tiến nhỏ như việc để các item lựa chọn ra màn hình ngoài lúc chiến đấu, bạn có thể bơm máu ngay lập tức mà không phải ấn vào menu. Ngoài ra khi thực hiện các ninpo, bạn sẽ không chỉ ấn Y+B như những bản trên Xbox hay PS3 mà bạn phải dùng tính năng touch để thực hiện ninpo đó. Ngoài mục chơi theo cốt truyện, game còn cung cấp cho bạn những màn chơi để thử thách kỹ năng của bạn bằng việc ra liên tục những tên lính gác và nhiệm vụ của bạn là sống sót càng lâu càng tốt. Tuy nhiên, vì là bản được chuyển thể lại nên camera vẫn giữ nguyên tố chất gây khó chịu cho người chơi khi ở nhiều cảnh không biết mình đang đứng ở đâu.

MỘT BẢN PORT ĐÁNG CHƠI

Có thể nói Ninja Gaiden Sigma Plus là một tựa game được chuyển hệ tốt. Với nền đồ họa được tối ưu trên PS Vita và âm thanh vẫn giữ chất hùng hồn như trên hệ console. Từ việc binh khí chạm nhau, cho đến lời nói được thể hiện một cách chân thực đã làm game vẫn giữ được sự hấp dẫn của mình dù đã được remake đến 4 lần. Nếu bạn đã từng yêu thích dòng game Ninja Gaiden thì Ninja Gaiden Sigma Plus là tựa game đáng để bạn thưởng thức lại trong lúc chờ tựa game tiếp theo của Team Ninja – Ninja Gaiden 3.

ĐẶNG ĐỨC

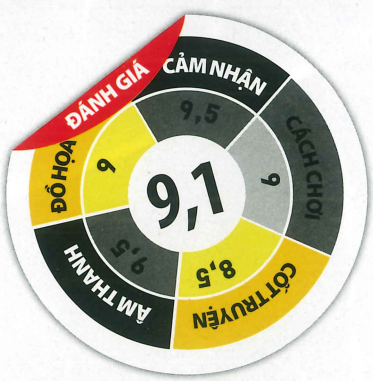


DARIUSBURST SECOND PROLOGUE

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

VŨ TRỤ DẬY SÓNG

Đối với những ai chưa từng nghe đến cái tên Dariusburst hay Darius thì Darius là một seri video game bắn máy bay theo dạng màn hình trượt ngang từ trái sang phải. Được Taito độc quyền phát hành từ năm 1986, cho đến nay Darius đã có tổng cộng 19 phiên bản khác nhau, trong đó phiên bản gây tiếng vang lớn gần đây nhất chính là Dariusburst dành riêng cho hệ máy PSP vào đúng dịp giáng sinh năm 2009. Nét riêng độc đáo để có thể phân biệt seri Darius với các tựa game cùng loại khác chính là nó cho phép bạn lựa chọn các màn chơi theo thứ tự riêng thay vì tuyến tính. Đặc biệt, lần đầu tiên sau 16 năm phát triển, tựa game mới nhất trong seri Darius sẽ xuất



ƯU

- Đồ họa tuyệt đỉnh.
- Hệ thống chiến đấu thú vị.
- Rất nhiều thứ để mở khóa.
- Giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT

- Giá cao.

TÊN GAME:	DARIUSBURST: SECOND PROLOGUE
THỂ LOẠI:	Hành động
PHÁT HÀNH:	Taito Corp
PHÁT TRIỂN:	Taito Corp
NGÀY PHÁT HÀNH:	27/02/2012
ESRB (TUỔI):	Everyone
HỆ MÁY:	iOS

hiện trên hệ máy smartphone, cụ thể ở đây là các thiết bị sử dụng nền tảng iOS của Apple với tên gọi Dariusburst: Second Prologue (DSP).

Điều đầu tiên DSP gây choáng nhất đối với người chơi không phải là bề dày lịch sử quá nổi tiếng của nó mà là mức giá khá chát – 10,99$ (gần 250000 đồng). So với mức giá 80$ cho phiên bản Dariusburst trên PSP khi mới ra mắt thì mức giá này rất rẻ, nhưng so với mặt bằng giá chung cho các tựa game trên AppStore thì đây là mức giá "trên trời" và không phải ai cũng có đủ điều kiện hoặc động lực để tiếp cận DSP. Tuy nhiên đây là một bản chuyển thể (port) hoàn chỉnh kèm theo một số cải tiến từ PSP nên động thái này của Taito cũng không quá khó hiểu, tương tự như những gì đã diễn ra khi bạn đón nhận sản phẩm Ghost Trick: Phantom Detective trên iphone được port từ Nitendo DS. Phải công nhận một điều rằng giá trị của DSP hoàn toàn xứng đáng với mức giá đó và bạn có thể tự hào rằng mình đang sở hữu một trong những trò chơi hành động đỉnh nhất trên iPhone hiện nay.

Mảng nghe nhìn của DSP rất tuyệt, vẫn giữ nguyên phong cách màn hình cuộn ngang truyền thống nhưng phông nền đã được tân trang lại theo hướng hiện đại xen lẫn nét giả tưởng vừa đẹp mắt vừa cuốn hút. Các phi thuyền tuy trông vẫn giống những sinh vật dưới đại dương hơn là các cỗ máy hầm hố ngoài không gian nhưng cũng đã được khoác lên những tấm áo mới rất ngầu. Bạn sẽ chọn cho mình một chiến thuyền với các thông số phù hợp với ý thích, sau đó lèo lái nó đối đầu với từng đợt kẻ địch liên tục ào tới từ mọi phía, né đạn và thu nhặt mọi vật dụng hỗ trợ. Phi thuyền của bạn sẽ tự động bắn nên mối quan tâm lớn nhất bạn cần lưu ý là né tránh bằng cách vuốt tay trên màn hình, duy trì lớp vỏ bảo vệ và lựa chọn thời điểm thích hợp để "thả bom". Mỗi màn chơi sẽ kết thúc bằng một màn đấu trùm hoành tráng và đó sẽ là lúc bạn sử dụng triệt để hoặc học cách sử dụng thứ hữu ích nhất trong DSP – tia laser. Game có 3 chế độ chơi khác nhau gồm Original Mode, SP Mode và Mission Mode, bạn sẽ phải hoàn thành DSP vài lần theo nhiều cách khác nhau mới có thể mở khóa toàn bộ các thách thức, nhạc nền, phi thuyền và kẻ địch mới. SP mode thực sự chỉ là một cách xào trộn lại của Original mode, bạn sẽ bắt gặp cấu trúc màn chơi và thể loại kẻ địch lạ lẫm hơn. Mọi thứ trong DSP đều là 2D, nhưng cách thiết kế mang đến hiệu ứng thị sai quang học (parallax) khiến bạn có cảm tưởng như đang chơi một game 3D thực thụ.

Nhìn chung chất lượng game khá tốt nhưng vẫn còn tồn tại nhiều khuyết điểm kì quặc. Đầu tiên là việc nhà phát triển giới hạn phạm vi hiển thị game trên màn hình bởi 2 thanh màu đen trông rất tốn không gian. Kế đến là bạn không thể xoay chuyển chiều hiển thị của game nên nhiều người cảm thấy không thoải mái, vướng víu bàn tay khi chơi với tai nghe. Do không hỗ trợ cơ chế checkpoint hay lưu màn chơi nên nếu chẳng may hết pin hoặc game bị crash giữa chừng thì bạn phải quay lại điểm xuất phát. Đôi khi tình trạng đó vẫn xảy ra dù bạn chỉ mới đưa game về chế độ chạy nền (background). Điều này vô tình gây khó khăn cho bạn trong việc mở khóa các đặc tính trong game.

Tuy thay đổi rất nhiều so với phiên bản đầu tiên, nhưng những ai đã theo dòng game này qua các thế hệ máy arcade, PC hay handheld đều sẽ dễ dàng nhận ra dòng game yêu thích của mình vì những giá trị cốt lõi tạo nên thành công của seri vẫn được duy trì và cải tiến rất tốt. Đồ họa tuyệt đẹp, nhạc nền cùng hiệu ứng âm thanh đỉnh cao, lối chơi độc đáo đã, đang và sẽ tiếp tục giúp DSP tạo nên bản sắc riêng của mình trong mắt người hâm mộ. Nếu những lỗi đang tồn tại được nhà phát triển khắc phục sớm, DSP hứa hẹn sẽ lại tạo nên thành công mới trên mảnh đất iOS màu mỡ.

THIÊN MINH

IBOMBER DEFENSE PACIFIC

TỬ CHIẾN THÁI BÌNH DƯƠNG

ƯU

- Lối chơi ổn định, lôi cuốn
- Những tính năng mới giúp cho game phong phú và thêm "ghiền"

KHUYẾT

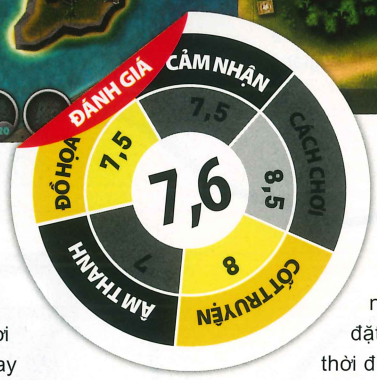
- Hình ảnh và âm thanh đơn điệu và không tạo sự hấp dẫn
- Giá game trên PC và Mac khá cao

Quân Nhật giữ vai trò công, Mỹ giữ vai trò thủ. Thế trận có vẻ không cân bằng khi phía Nhật áp đảo về quân số. Người chơi được lệnh tử thủ các trận địa bằng mọi giá.

Tiếp nối thành công của phiên bản đầu tiên ra mắt năm 2011, Cobra Mobile tiếp tục tung ra phần thứ hai mang tên: iBomber Defense Pacific (iBDP). Lần này mặt trận Thế chiến thứ hai dịch chuyển từ châu Âu sang chiến trường Thái Bình Dương giữa quân đội Mỹ và Nhật. Cả hai phe lâm trận bằng tất cả tài lực có trong tay: không, thủy, bộ.

LỐI CHƠI THỦ THÀNH CỔ ĐIỂN

Người chơi được giao một ít tài nguyên, cùng một vài loại quân và bày binh bố trận sao cho ngăn cản được một loạt đợt tấn công của đối thủ nhắm vào căn cứ đầu não. Tiêu diệt đối thủ sẽ mang



lại kinh phí để dùng cho các mục đích khác nhau trong màn chơi.

Nhận được đánh giá cao của người chơi, vì vậy không lấy làm lạ khi iBDP "lĩnh hội" tất cả những điểm đặc sắc của phần một. Đầu tiên là hệ thống trụ quen thuộc như súng máy, pháo, cao xạ, rađa (tăng tầm bắn). Càng nâng cấp thì sức mạnh của trụ càng tăng lên. Người chơi dùng điểm Chiến Thắng (Victory Points - VP) thu được sau mỗi vòng để "mở khóa" tính năng nâng cấp.

ĐẢO NGƯỢC

Một điểm hay khác của phần một cũng xuất hiện lại: Rewind (đảo ngược). Nếu mắc sai lầm trong một đợt thủ nào đó, Rewind cho phép người chơi trở lại ngay khởi điểm đó thay vì phải chơi lại màn, vốn rất dài. Tất nhiên, sử dụng tính năng độc đáo này sẽ cần một khoảng thời gian chờ đợi.

Điểm kế thừa tiếp theo là các màn chơi đa dạng và càng chơi càng khó. Người chơi sẽ nghênh chiến trong rừng rậm, ngoài bến cảng cho tới đảo hoang hay vùng núi khô cằn với mỗi màn là hàng chục đợt tấn công từ dễ đến khó. Độ khó của game tiếp tục thách thức người chơi khi không chỉ "đàn áp" bằng quân số mà còn đưa ra các loại quân "khó xơi", người chơi buộc phải tận dụng địa hình lẫn kết hợp các nhóm quân và những quyết định nâng cấp, đặt trụ đúng thời điểm mới mong "trụ" được lâu!

TÊN GAME:	iBomber Defense Pacific
THỂ LOẠI:	Chiến lược
PHÁT HÀNH:	Chillingo
PHÁT TRIỂN:	Chillingo
NGÀY PHÁT HÀNH:	1/3/2012
ESRB (TUỔI):	E
HỆ MÁY:	iOS, MAC, PC

GIÁ TRỊ MỚI

Trước hết là game điểm xuyết thêm một vài loại trụ mới như súng phun lửa làm chậm đối thủ, bệ phóng bom hay dàn rocket. Kế đến, đưa thêm mức nâng cấp đặc biệt, ví dụ súng máy có thể bắn không lẫn bộ hoặc có sức sát thương gấp đôi; hệ thống kỹ năng (Perks – gồm 12 loại) nhằm tăng thêm sự hỗ trợ như tốc độ bắn, bán trụ được nhiều tiền hơn, gắn súng hỗ trợ cho căn cứ đầu não, v.v... Chính hệ thống này kéo theo bảng thăng cấp (theo quân đội – 14 cấp) để "dụ" người chơi luyện cấp miệt mài và càng tăng thêm độ "ghiền"!

Ngoài ra Cobra còn tạo ra một số điểm mới thú vị như hệ thống nhiệm vụ phụ đa dạng (bảo vệ cầu, đặt cao xạ, bảo vệ các trang thiết bị quân dụng), đối thủ tấn công bất ngờ, danh sách các thành tích hay việc đào ụ tăng hỏa lực cho trụ làm cho lối chơi của game có thêm nhiều điểm cần khám phá, lôi cuốn hơn!

HÌNH, ÂM "VŨ NHƯ CẦN"

Hình ảnh và âm thanh tiếp tục được "tái sử dụng" từ phần một, về cơ bản chúng ổn định nhưng đơn điệu (âm) và không tạo sự hấp dẫn (hình). Với cái giá tầm 3 USD (trên kho ứng dụng của Apple) cho một trò chơi thủ trụ nhỏ nhưng đầy tính năng thú vị, cùng một lối chơi ổn định, lôi cuốn thì quả là quá hời cho ai sở hữu iPhone, iPod touch hay iPad. Còn nếu là game thủ PC và Mac, bạn phải "cắn răng" chi nhiều hơn: 5 USD!

NGỌC MINH

CORSAIR VENGEANCE:
Nghe để chiến thắng

TAI NGHE VENGEANCE 1300 GAMING

Đây là loại tai nghe cho cường độ cao, nhập vai âm thanh tốt cho những game thủ và những người quan tâm âm thanh nói chung. Đường kính vành tai nghe của Vengeance 1300 lớn, lót thêm miếng đệm tai nghe được thiết kế cho tai thoải mái khi nghe. Nếu máy tính được trang bị một card âm thanh cao cấp, Vengeance 1300 sẽ biểu diễn tới đỉnh.

Nếu card âm thanh của bạn có hệ thống CMSS 3D hoặc một hệ thống tương tự âm thanh 3D, bạn sẽ nghe thấy các tín hiệu midband tinh tế xác định vị trí mà bạn cần để thưởng thức âm thanh 3D chính xác và tốt nhất. Đối thủ đang di chuyển hay "núp lùm" phía sau bạn hay bên trái hoặc phải bạn? Chúng ở đằng sau bức tường, hay chúng có đồng bọn? Các thiết kế gia âm thanh làm việc chăm chỉ làm cho âm thanh tuyệt vời, cao cấp. Vengeance 1300 là một sự kết hợp tuyệt vời để làm cho điều đó diễn ra.

Các cốc loa của tai nghe có kích thước 50mm là rất lớn. Kích thước này giúp làm giảm quá tải và biến dạng vốn có thể xảy ra với tai nghe chơi game sử dụng các trình điều khiển 40mm. Bạn sẽ có được sự tái tạo âm thanh chính xác hơn (đặc biệt với tất cả tần số thấp). Bạn nghe thấy âm thanh mạnh hơn, sạch hơn... Khối thiết kế đằng sau kín để tập trung âm thanh và giữ cho đầu của bạn trong trò chơi thăng bằng, và thêm khối lượng lớn nội tuyến và kiểm soát microphone dễ dàng để lấy và sử dụng không cần phải rời mắt khỏi màn hình.

Bạn cần sự thoải mái cho phép bạn chơi hoặc nói chuyện hàng giờ mà không cần suy nghĩ về những gì trên đầu của bạn. Bạn cần được cung cấp một trải nghiệm nghe trung thực, không chỉ nhập vai - phải đúng với nguồn vào. Bạn cần định vị chi tiết và nhận thức tình huống cho phép bạn chơi tốt nhất. Tai nghe Corsair thoải mái trong sử dụng, âm thanh có độ trung thực cao giúp chơi để giành chiến thắng.

VENGEANCE 1500 DOLBY 7.1 USB GAMING HEADSET

Vengeance 1500 Dolby 7.1 USB Gaming Headset cũng là tai nghe cường độ cao, nhập vai âm thanh cho game thủ và dành cho những người quan tâm về âm thanh. Đường kính cốc loa lớn, thêm miếng đệm tai nghe sâu bằng mút bọt được thiết kế cho tai nghe thoải mái. Vengeance 1500 là tai nghe cho âm thanh đa kênh Dolby. Nếu máy tính của bạn có âm thanh onboard, Vengeance 1500 có một cáp USB kết nối dễ dàng và công nghệ Dolby Headphone cho phép bạn thưởng thức nhiều kênh trò chơi theo cách để được chơi. Dolby Headphone tương thích với bất kỳ trò chơi với âm thanh 3D nào, giúp giảm "mệt mỏi" trong khi cung cấp các hình ảnh âm thanh 360 độ chính xác bạn cần nếu bạn đang chơi để thắng.

Tương tự ở sê-ri 1300, các cốc loa tai nghe sê-ri 1500 có đường kính 50mm là rất lớn, giúp giảm quá tải và biến dạng vốn có thể xảy ra với tai nghe chơi game sử dụng các trình điều khiển 40mm. Bạn sẽ có được tái tạo âm thanh chính xác hơn (đặc biệt với các tần số thấp). Bạn nghe thấy âm thanh thật hơn, sạch hơn... Miếng đệm tai nghe với vỏ sợi nhỏ thoải mái và đáng tin cậy, khít với hình dạng của đầu bạn. Thiết kế đằng sau kín giữ cho đầu của bạn thăng bằng trong trò chơi và thêm khối lượng kiểm soát microphone dễ dàng, triển khai và sử dụng khi cần mà không phải rời mắt khỏi màn hình.

Hai dòng tai nghe chơi game Corsair Vengeance 1300 và 1500 thực sự đáng quan tâm vì khả năng trình diễn, tốt cho các game đỉnh và hay cho việc nghe nhạc hàng ngày.

Ngoài ra, cần lưu ý là, phiên bản 1.1 trình điều khiển tai nghe hiện có sẵn cho các tai nghe USB và tai nghe Vengeance 1500 chơi game. Các trình điều khiển tương thích với tất cả hệ điều hành Windows.

TẬP TRUNG NGHE – CHƠI ĐỂ THẮNG

Chúng tôi đã trải nghiệm Vengeance 1300 trong một số tựa game như Modern Warfare (thể loại bắn súng) và Need For Speed: Underground (thể loại đua xe). Màn chơi War Pig của Modern Warfare bắt đầu màn bằng loạt đạn bay tứ phía mà ta có thể nghe rõ từng chi tiết với Vengeance 1300. Những tiếng súng cũng rõ ràng, mạch lạc. Khi súng bắn từng viên xong, ta nghe rõ tiếng từng vỏ đạn rơi xuống đất, những tiếng kêu leng keng nghe rất ấn tượng. Tiếng lên đạn cũng rất chắc và thể hiện được tiếng cọ sát giữa đạn và nòng súng. Mỗi khẩu súng khác nhau là một kiểu tiếng "cách" khác nhau. Ở khoản này, tai nghe Vengeance 1300 không có gì để chê.

Ở trò Need For Speed : Underground, tiếng nổ máy của xe rất sành điệu và mạnh mẽ. Ngay cả tiếng va chạm với các xe khác cũng rất rõ nét. Vengeance 1300 còn diễn tả tốt thậm chí là rất tốt những lúc xe tăng tốc. Khi có thay đổi tốc độ, tiếng bánh xe cọ sát trên đường cũng được thể hiện như thật. Nhìn chung, tai nghe Vengeance giúp người chơi nghe – chơi một cách tập trung để giành chiến thắng.

Ưu: Nghe rõ từng bè, thể hiện tốt bè bass, âm thanh sắc nét, giá mềm.

Nhược: Kết cấu không chắc chắn cho lắm; bộ phận điều chỉnh âm thanh là một bánh trượt, sử dụng 2 giắc cắm cho mic và tai nghe, rắc rối cho người dùng.

Với tai nghe Vengeance 1500, màn chơi Safe House trong trò Modern Warfare bắt đầu bằng một sự yên tĩnh lạ thường nên ta nghe rất rõ tiếng lên đạn của khẩu M4-sopmod. Chỉ vừa bắt đầu màn chơi, chúng tôi đã thấy sự khác biệt giữa Vengeance 1500 và Vengeance 1300 rồi! Tiếng "lên nòng" rất sắc và mạnh mẽ. Đi một khúc nữa là nghe thấy tiếng gào thét thảm thiết của những người dân làng bị sát hại nghe rất thực, tạo cảm giác ghê rợn. Tiếp theo, đi "quét" từng tòa nhà một, bằng một khẩu Shotgun XM1014 và M4-sopmod. Tiếng Shotgun rất đậm, chắc, sắc sảo! Không những thế, màn này còn được cấp một bộ điện đàm để gọi… trực thăng tấn công! Thử gọi lần đầu với Vengeance 1500, chúng tôi nghe thấy tiếng động cơ cánh quạt của máy bay trực thăng rất "ngầu", cộng thêm tiếng tên lửa phóng ra nghe "hoành tráng", thật không còn gì để phàn nàn với thiết kế game và tai nghe cả!

Ở trò Need for speed: Underground, tiếng nổ máy của xe rất ấm, sâu và "phong cách". Tiếng xe lướt trên đường hay tiếng gió thổi đều được thể hiện một cách tinh tế và chính xác, nghe như thật. Đặc biệt, tiếng đâm xe nghe rất hoành tráng và dữ dội. Nói chung, với tai nghe Vengeance 1500, người chơi không có gì phải bận tâm về âm thanh nữa.

Ưu: Kết cấu chắc chắn, kết hợp kim loại và nhựa; giắc cắm USB gọn gàng, không chiếm ngõ ra loa cố định; âm thanh mạnh mẽ, sắc bén, chân thật, gợi cảm.

Nhược: Giá hơi cao, nút điều chỉnh âm thanh dạng nút bấm rời rạc hơi khó điều khiển.

ĐỂ NGHE NHẠC HÀNG NGÀY.

Nhà sản xuất hướng sử dụng tai nghe 1300 và 1500 vào "chơi và thắng" nhưng nếu người dùng muốn sử dụng chúng làm tai nghe nhạc và voice chat thì chúng hoàn toàn ích lợi. Kiểm thử chế độ nghe nhạc, chúng tôi nghe Vengeance 1300 trước với một số file nhạc số và một số CD thường dùng để trải nghiệm trang thiết bị âm thanh. Dù là pop (ABBA, Alla Pugacheva…), rock (The Eagles: Hell Freezes Over) hay cổ điển (Opera Carmen của Bizet, The Well Tempered Clavier của Bach…), tai nghe đều đáp ứng tốt: Nền âm khá tĩnh, ngay sau khi chụp tai nghe vào đôi tai và quàng bộ tai nghe lên đầu, chúng tôi hầu như không nghe thấy những tiếng động nhỏ bên ngoài. Khi nhạc cất lên, âm thanh đều toàn dải, âm hình rộng mở, chính xác, tiếng nhạc không bức bí hay chói gắt, giọng người và nhạc cụ phân biệt chi tiết, sắc sảo nhưng vẫn êm tai, không thiếu sót. Bass xuống đủ sâu, rền. Trung âm rất tốt. Cao sáng, sạch, tơi, mịn.

Với CD Rogers Audiophile Reference là tuyển tập các bản nhạc nổi tiếng dùng "đối chiếu" âm thanh cực chuẩn, tai nghe Vengeance 1300 cũng chuyển tải tốt tất cả các bài đại diện cho nhiều thể loại âm nhạc, chứng tỏ có thể dùng cho nhiều đối tượng với nhu cầu nghe nhạc khác nhau… Với CD nhạc rock The Eagle: Hell Freezes Over, album nhạc sống của ban nhạc The Eagle, chúng tôi cảm nhận một thứ âm nhạc sống động, trung thực, thậm chí cảm giác mình ở trong sự kiện âm nhạc đó.

Các chỗ khó như tiếng trống bass của bản Hotel California đều được tai nghe thể hiện như mong muốn: tiếng trống bass rung bần bật theo các phách nhấn nhá khác nhau. Bạn cũng có thể trải nghiệm trực tiếp bài đó bằng file Mp3 có ở trên Internet [Hotel California (Live) – Eagles]. Các file Mp3 128Kbps trở lên trên mạng đều được tai nghe thể hiện tốt. Những người nghe lười sưu tập cất giữ nhạc số vào máy, không muốn lỉnh kỉnh với CD đều có thể nghe trực tiếp qua mạng với chất lượng tốt đẹp…

Chuyển sang nghe bằng Vengeance 1500, cũng những bản nhạc trên và nhiều bản nhạc khác, chúng tôi thấy 1500 hay hơn 1300 tương đối cách biệt. Âm thanh mà 1500 cung cấp sâu hơn, sạch hơn, mịn hơn, đồng thời cũng chi tiết hơn, sắc nét và dứt khoát hơn. Bản "Entr'Acte 2 trong vở Opera Carmen, tiếng sáo đầy đặn, lung linh trên nền nhạc đệm của cây đàn Harp nghe thật du dương. Nói chung, tất cả tiết mục của opera Carmen đều hay và nghe bằng các tai nghe của Corsair đều đảm bảo chất lượng.

Tham gia khảo sát:

Phần cứng: *Máy tính bàn gia đình (trải nghiệm game), máy tính xách tay Vostro 1310 (nghe nhạc); tai nghe Vengeance 1300 Gaming Headset; Vengeance 1500 Dolby 7.1 USB Gaming Headset.*

Phần mềm: *Modern Warfare (thể loại bắn súng) và Need For Speed : Underground (thể loại đua xe); Một số file nhạc số của ABBA, Alla Pugacheva, Opera Carmen của Bizet, The Well Tempered Clavier của Bach (Sviatoslav Richter chơi piano). Các CD: Rogers Audiophile Reference; The Eagles – Hell Freezes Over; Adele21.*

Giá tham khảo:

Vengeance 1300: 1.704.000 đồng

Vengeance 1500: 2.130.000 đồng.

NHU DŨNG – THẾ AN

Corsair tiếp tục chinh phục người dùng đam mê công nghệ với "bộ tứ" các sản phẩm đầu tay bao gồm bàn phím Vengeance K60 và K90, chuột Vengeance M60 và M90.

"BỘ TỨ" cho game thủ

"HIẾM HOI" VỚI CHERRY MX RED

Vengeance K60 và K90 được Corsair xếp vào dòng bàn phím cơ (mechanical keyboard), sử dụng công tắc Cherry MX Red (đỏ). Đây là nét đặc biệt của dòng sản phẩm này khi các hãng khác chủ yếu bán ra các bàn phím cơ dùng công tắc Cherry Brown (nâu), Blue (xanh dương) hoặc Black (đen).

Bên cạnh đó, khác với bàn phím của những thương hiệu khác là các phím nhấn của K60 và K90 không "cơ hóa" những phím phụ như phím Esc, F1 đến F12... Và nhóm phím có thể được lập trình G1-G18 của K90.

Vengeance K60 và K90 kết nối với máy tính qua cổng USB, cáp nối có thêm lớp bảo vệ bên ngoài tăng khả năng chịu lực. Thiết kế hướng đến giới game thủ, cả hai bàn phím đều hỗ trợ công nghệ anti-ghosting và n-key rollover cho phép người dùng nhấn đồng thời 20 phím hay hơn.

Thử nghiệm thực tế cho thấy Vengeance K60 và K90 có độ nhạy rất tốt, thời gian đáp ứng rất nhanh (1ms, gấp 8 lần so với bàn phím phổ thông). Phím nhấn nhẹ, êm, bề mặt phím hơi cong, phủ 1 lớp sơn đặc biệt có tác dụng chống ăn mòn, mang lại cảm giác tiếp xúc phím tốt hơn khi "lướt phím" tốc độ cao. Bên cạnh đó, lực nhấn giữa các phím thiết kế vừa phải và khá đều, xóa nhòa cảm giác phân biệt giữa các phím nhấn cơ và phím thông thường.

HÀNH ĐỘNG: VENGEANCE K60 VÀ M60

Bộ bàn phím, chuột Vengeance K60 và M60 được thiết kế dành riêng cho thể loại game FPS. Kiểu dáng bàn phím K60 đơn giản, khoác bộ cánh tông đen nổi bật trên lớp nền bằng hợp kim nhôm cao cấp. Nhóm phím số (từ 1 đến 6) và nhóm phím di chuyển (W, A, S, D) được phủ lớp cao su màu đỏ giúp dễ nhận biết hơn so với những phím nhấn còn lại cũng như có tác dụng chống trượt. Đi kèm bàn phím là bàn kê tay, thiết kế công thái học hướng đến sự tương tác lâu dài, tạo sự thoải mái và tiện dụng cho game thủ. Bên trong bàn kê tay có thêm các phím số và di chuyển loại thường mà người dùng có thể thay đổi tùy nhu cầu.

Vengeance M60 có kích thước khá lớn, thân chuột phủ lớp nhựa nhám mang lại cảm giác êm và tạo độ bám tốt hơn, game thủ có thể sử dụng trong khoảng thời gian dài mà không phải bận tâm về vấn đề trơn trượt do mồ hôi tay. Nút bắn tỉa "sniper" bên cạnh trái giúp game thủ chuyển nhanh độ phân giải chuột tùy tình huống sử dụng. Đế chuột làm từ chất liệu Teflon có hệ số ma sát thấp giúp chuột di chuyển nhẹ nhàng trên mọi bề mặt. Về mặt công nghệ, chuột trang bị bộ cảm biến laser ADNS-9500 của Avago Technologies với độ phân giải 5.700dpi, tốc độ di chuyển tối đa có thể đạt 165ips (tương đương 4,19m/s). Khả năng truyền tín hiệu qua cổng USB (USB report rate) có thể tùy chỉnh trong khoảng từ 125Hz đến 1.000Hz, giúp trỏ chuột di chuyển mượt hơn, dễ điều khiển và độ chính xác cao hơn. Công nghệ "Lift off" với 5 cấp độ khác nhau (tùy chỉnh), giúp cố định vị trí trỏ chuột khi nhấc và di chuyển chuột từ biên ngoài vào trung tâm mouse pad.

TRỰC TUYẾN VÀ CHIẾN LƯỢC: VENGEANCE K90 VÀ M90

Khác với K60 và M60, thiết kế của bộ bàn phím, chuột Vengeance K90 và M90 phù hợp hơn với thể loại game MMO và RTS. Ngoài nhóm phím chính (gồm 104 phím) thiết kế theo chuẩn bàn phím IBM/Windows, Vengeance K90 có thêm 3 nhóm phím chức năng bố trí đều khắp bàn

phím, gồm nhóm phím có thể lập trình (programmable key) đặt ở bên trái với 18 phím từ G1 đến G18 và 4 phím trạng thái (MR, M1, M2, M3). Nhóm phím điều khiển đa phương tiện (multimedia key) bên phải và ở giữa là phím chức năng tắt/mở đèn LED nền và khóa phím Windows, game thủ khỏi bận tâm đến chuyện "rờ" lộn phím này trong những trận chiến căng thẳng. Với nhóm phím lập trình khi sử dụng kết hợp cùng 3 phím trạng thái M1, M2, M3, sẽ mang lại 54 phím, tha hồ cho game thủ thiết lập các profile, macro. Ngoài ra, nhóm phím này cũng có thể ứng dụng khả năng lập trình lên các ứng dụng văn phòng, duyệt web để thực hiện những tác vụ lặp đi lặp lại một cách nhàm chán.

Về "ngoại hình", Vengeance M90 khá giống với M60 nhưng thuôn gọn hơn và bổ sung nhiều phím chức năng hơn.

Thiết kế chỉ thích hợp với người dùng thuận tay phải, thân chuột phủ lớp nhựa nhám mang lại cảm giác êm và tạo độ bám tốt hơn. Đế chuột kích thước lớn, làm từ chất liệu Teflon mang lại cảm giác trơn mịn, nhẹ nhàng khi sử dụng. Ngoài 3 phím cơ bản, M90 có thêm 12 phím chức năng và phần lớn chúng tập trung quanh ngón cái người dùng, rất tiện dụng khi thao tác. Tuy nhiên khi sử dụng thực tế cho thấy người dùng phải mất rất nhiều thời gian để có thể nắm bắt và làm chủ được hết các phím chức năng nằm ở vị trí này.

Thông số kỹ thuật của M90 khá giống với M60; cũng trang bị bộ cảm biến laser ADNS-9500 của Avago Technologies với độ phân giải 5.700dpi, tốc độ di chuyển tối đa có thể đạt 165ips (tương đương 4,19m/s). Chuột còn được trang bị bộ nhớ tích hợp 48KB lưu trữ tối đa 6 profile người dùng, cho phép cắm và chạy trực tiếp trên bất cứ máy tính nào. Khả năng truyền tín hiệu qua cổng USB có thể tùy chỉnh trong khoảng từ 125Hz đến 1.000Hz, giúp trỏ chuột di chuyển mượt hơn, dễ điều khiển và độ chính xác cao hơn. Công nghệ "Lift off" với 5 cấp độ khác nhau (tùy chỉnh) giúp cố định vị trí trỏ chuột khi nhấc và di chuyển chuột.

Giá tham khảo:

K60: 2.663.000 đồng
M60: 1.278.000 đồng
K90: 3.0890.00 đồng
M90: 1.491.000 đồng.

ĐÔNG QUÂN

HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

Chào tòa soạn, hiện tại em đang chơi lại Warrions Orichi 2. Em không thể mở khóa 3 nhân vật cuối trong Orochi Z gồm Orochi X và 2 vị tướng của Orochi là Dodomeki và Gyuki. Tòa soạn có thể hướng dẫn em mở khóa được không?

Chào bạn, Orochi X mở khi bạn chơi xong hết phần Dramatic mode (Dream mode) gồm 28 màn chơi. Còn Dodomekki bạn phải tìm ra 5 treasures và Gyuki thì phải tìm ra 25 treasures. Hai vị tướng này chỉ chơi được trong chế độ Đối kháng và Survival Mode. Treasure là những chiếc hộp chứa các vật dụng cần để bạn có thể cộng thêm các kỹ năng vào vũ khí của mình trong mục Upgrade Skill. Đồng thời nó cũng có tác dụng mở 2 nhân vật Gyuki và Dodomeki, cũng như mở màn thứ 6 trong Dream Mode. Tổng cộng có 30 Treasure và mỗi Treasure nằm ở một màn khác nhau.

Em mới chơi Sim City 4, nhưng không biết cách nào để làm tăng tiền cho nền kinh tế lên. Ban biên tập có thể giúp em được không? Và tại sao khi thành phố đang phát triển thì tự nhiên nhà dân có hình cái cặp bị gạch chéo rồi dân số giảm nghiêm trọng?

Để tăng doanh thu cho nền kinh tế, bạn nên xây các khu công nghiệp và thương mại để thu thuế. Trước tiên, bạn có thể xây nhiều khu công nhiệp lên rồi thu thuế cao (có thể lên đến 20%), sau một thời giancác khu thương mại và dân cư phát triển mạnh theo,lúc đó giảm thuế của công nghiệp. Còn khi nhà dân xuất hiện hình chiếc cặp bị gạch chéo và dân số giảm nhiêm trọng đó là do thiếu việc làm trầm trọng. Không có cách nào khác là bạn phải xây thêm khu công nghiệp và thương mại.

Cho em hỏi cách Drift trong game Need For Speed Shift 2: Unleashed?

Drift là sự lết bánh có kiểm soát. Để thực hiện Drift trước tiên bạn phải hiểu nắm bắt nguyên lý của nó. Vì đây là tựa game mang tính mô phỏng, nên drift trong game là oversteer - cua ngược chứ không phải là understeer - cua thuận trong game đua xe arcade khác. Để Drift qua 1 vòng cua, đầu tiên bạn nhấn ga, sau đó cua thuận rồi nhả ga và cua ngược lại, nhấn ga và hãy cố kiểm soát chân ga, nếu thấy xe văng ra cứ cua nhẹ theo hướng mà bạn đã cua ngược lúc nãy. Điều quan trọng nhất trong kỹ thuật drift là phải kiểm soát tốt chân ga.

Em mới mua cái 3DS bản USA, khi update chương trình thì máy báo: An error has occurred. Unable to update. Tòa soạn chỉ giúp với. Em cảm ơn.

Nguyên nhân có thể do cổng kết nối Internet ngăn việc update. Bạn có thể làm các bước sau. Từ phần cái đặt của 3DS, chọn Internet Settings sau đó Connection Settings, tiếp theo chọn "Change Settings." Bạn nhấp vào mũi tên bên phải và chọn "Địa chỉ IP", sau đó chọn Auto-Obtain IP Address. Chọn Detailed Setup, gõ vào địa chỉ IP Address (VD: router Linksys - nhập: 192.168.001.140). http://www.nintendo.com/consumer/wfc/en_na/routers/index.jspđể tìm kiếm địa chỉ IP. Tiếp theo, cho Subnet Mask, nhập 255.255.255.000 và chọn "OK." Chọn "Gateway". Bạn sẽ cần phải nhập địa chỉ gateway mặc định cho router của bạn. Bạn sẽ được hỏi có thực hiện thiết lập DNS. Chọn Set Up-> Chọn Detailed Setup->"Primary DNS" và nhập vào: 008.008.008.008. Sau đó chọn "Secondary DNS" và nhập vào: 008.008.004.004. Lưu thiết lập, sau đó chọn "Test" để bắt đầu kết nối lai. Chúc bạn thành công.

Cho em hỏi cách thêm nhạc vào PES 12?

Trước tiên bạn dùng phần mềm ADX-Converter để đổi đuôi các bài hát từ định dạng mp3 hoặc wav sang .adx. Sau đó sửa tên file vừa đổi sang adx thành "***_id.adx". Ví dụ bạn muốn add bài Wavin flag vào trong game thì đổi tên thành "Wavinflag_14.adx" hoặc "unnamed_14.adx". Tiếp theo bạn tạo 1 file là "songs.txt" để lưu tên bài hát cũng như ca sĩ thể hiện theo quy tắc <số id khi nãy bạn đặt tên cho file nhạc>, "tên bài hát", "ca sĩ". Ví dụ: 14, "Wavin Flag","K-Naan". Sau khi đã làm xong list nhạc,bạn copy các file có đuôi ".adx" vào thư mục "dt02.img",còn file "songs.txt" bạn để ngang hàng với thư mục img trong kitserver.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc tạp chí Thế Giới Vi Tính-Thế Giới Game nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - *http://www.pcworld.com.vn/forum*. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT-TGG ngày càng phát triển.

Vui lòng cắt phiếu này (không chấp nhận bản photo) và đem đến các trung tâm thẻ sau của FPT Online:

- **Trung tâm phân phối thẻ Gate 408 Điện Biên Phủ, P.11, Q.10, TP.HCM**
- **Trung tâm phân phối thẻ Gate Tầng 4 Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Đống Đa, HN.**

(Phiếu chỉ có giá trị trong 2012)

Những huyền thoại sống Starcraft

Đối với nhiều người, nhắc đến StarCraft Hàn Quốc là nhắc đến tượng đài - huyền thoại sống SlayerS`BoxeR`. Điều này tuy không sai nhưng sẽ là một thiếu xót rất lớn nếu chúng ta "gạt đi" những cái tên đình đám một thời, các "tay chuột" đã góp phần xây dựng nên "đế chế" StarCraft xứ Kim Chi. Ba cái tên dưới đây hoàn toàn xứng đáng được vinh danh vì những đóng góp to lớn của họ.

Terran

[RED]Nada – "Thiên tài Terran" (Genius Terran) hay "Bão lốc Terran" (Tornado Terran – được đặt theo chiến thuật "Tornado" kinh điển của anh)

Ngày sinh: 20/11/1984

Nada – tên thật là Lee Yun Yeol, người đã thống trị thế giới StarCraft BroodWar trong 7 năm, lập kỷ lục về thời gian bám trụ trên bảng xếp hạng 30 game thủ đứng đầu Hàn Quốc. Đỉnh cao sự nghiệp của Nada bắt đầu khi anh ký hợp đồng với đội PantechEX (tiền thân của WemadeFOX sau này) một hợp đồng 3 năm có giá trị "6 chữ số" (một số tiền khổng lồ vào thời điểm năm 2005), khiến anh trở thành game thủ có thu nhập cao nhất từ trước đến giờ!

Chiến thuật của Nada có rất nhiều nhưng để lại ấn tượng sâu sắc nhất là chiến thuật sử dụng Vultures. Đây là chiến thuật đòi hỏi sự tập trung cao độ khi unit Vulture di chuyển rất nhanh nhưng chỉ số HP rất ít. Nếu không cẩn thận, Nada sẽ chuốc lấy thua cuộc. Ngoài ra, Nada thường trình diễn một lối chơi công – thủ toàn diệp, khá áp đảo so với đối thủ. Vào thời kỳ hoàng kim của mình, khán giả luôn có cảm giác "Nada có làm gì thì đối thủ của anh cũng sẽ phải "GG"".

Có người cho rằng, nếu Nada chấm dứt sự nghiệp của mình vào khoảng năm 2003 – 2004 thì anh sẽ là game thủ có thành tích vĩ đại nhất mà khó lòng "tay chuột" nào có thể phá vỡ: 14 lần đăng quang chức vô địch. Chính vì vậy, mỗi lần nhắc đến Nada, người ta thường gọi anh bằng một cái tên khác – "Bonjwa".

"Bonjwa" là danh từ dùng để chỉ những game thủ có thành tích thi đấu đặc biệt xuất sắc tại hai giải đấu cá nhân danh tiếng là MSL và OSL. Hiện nay, ngoài Nada, làng StarCraft Hàn Quốc chỉ ghi nhận Boxer, Iloveoov, sAviOr và Jaedong là 5 Bonjwa thực sự dẫu cho chúng ta còn rất nhiều cái tên nổi bật khác. Nada cũng là người đầu tiên đạt được giải thưởng "Golden Mouse" được trao tặng bởi Ban tổ chức OSL khi vô địch 3 lần, đó là chưa kể đến 3 chức vô địch MSL liên tiếp sau đó.

Trả lời báo giới về phương pháp luyện tập giúp đưa tên tuổi lên đỉnh cao, anh cho biết 5 bí quyết của mình như sau: Chơi một im lặng; bình tĩnh; chơi như khi đang tập luyện; nghĩ về chức vô địch; nghĩ về gia đình, bạn bè và các fan hâm mộ.

Nhắc đến fan hâm mộ, đây cũng là lý do khiến sự nghiệp của Nada kéo dài hơn bất cứ game thủ nào thuộc thế hệ "thời Boxer". Họ là những người trung thành mặc cho kết quả thi đấu hay cuộc sống game thủ của anh có thăng trầm ra sao. Fan hâm mộ luôn bên cạnh ủng hộ anh. Một ví dụ có thể kể lại là lần chạm trán giữa anh và game thủ JangBi tại vòng tứ kết giải MSL. Mặc dù Nada đã thua sát nút 2 – 3 nhưng nhờ sự động viên và cổ vũ của các fan trong suốt thời gian trận đấu diễn ra, anh đã khiến đối thủ phải toát mồ hôi. Không có các fan, có lẽ Nada đã không thể thi đấu tuyệt vời đến thế.

Trong mỗi trận đánh, Nada luôn cố gắng hết sức mình để thể hiện – khắc ghi một ấn tượng mạnh vào sâu thẳm tâm hồn những người chứng kiến trận đấu của anh.

Game thủ thiên tài này chính thức giã từ sự nghiệp thi đấu Broodwar năm 2010 và hiện đang thi đấu StarCraft II. Cách đây không lâu, anh đã từ chối không đầu quân dưới màu áo của SK Gaming trong bộ môn eSports mới này. Hy vọng, chúng ta sẽ tiếp tục được thấy bóng dáng anh thống trị làng StarCraft II thế giới một ngày không xa.

Protoss

Nal_rA -"Phù thủy - Ảo thuật gia Protoss" (The Magician)

Ngày sinh: 15/3/1982

Nếu Lim "SlayerS_`BoxeR`" Yo Hwan là vị vua mở đường của Terran, thì Nal_rA "phù thủy Protoss", người đã khai sáng những chiến thuật hấp dẫn nhất của Protoss trong thời kỳ đầu của StarCraft Hàn Quốc.

Nal_rA, tên thật là Kang Min, bắt đầu được biết đến qua giải "PGR21 Tournament". Anh đã gây ấn tượng mạnh với fan hâm mộ StarCraft xứ Kim Chi với chiến thắng trước rất nhiều đối thủ mạnh lúc bấy giờ. Nhưng sau đó, Nal_rA đã phải dừng bước trong trận đấu với Seo Ji Hun a.k.a Xellos[YG].

Cuối năm 2002, sau những thành công của mình, Nal_rA cuối cùng đã đủ tư cách tham dự giải Olympus Chanllenge League, trình diễn khả năng của mình khi một mạch tiến vào chung kết, nhưng rồi lại phải dừng bước trong trận chung kết trước đối thủ "Deviltoss" King Dom. Tiếp đến, Nal_rA còn thêm một lần thất bại trước đối thủ này trong trận chung kết MyCube OSL 2003.

Nal_rA đã từng thiết lập vô cùng ấn tượng với 23 trận thắng liên tiếp bên cạnh rất nhiều danh hiệu cao quý khác trong suốt quá trình thi đấu của mình. Thế nhưng, như "trò đùa của số phận", dù đã khẳng định trình độ của mình, nhưng Nal_rA luôn trở thành "phông nền bất đắc dĩ" cho nhiều game thủ khác khi không ít lần vuột tay khỏi chức vô địch.

Giống như Yellow, Boxer, Nal_rA là một trong những cái tên được nhắc đến nhiều nhất vì sự đóng góp lớn lao của anh trong việc định hình và phát triển các chiến thuật của Protoss mà sau này được lớp hậu bối (Bisu, Stork) kế thừa rồi trở thành chuẩn mực.

Chiến thuật của Nal_rA luôn mang đậm tính nghệ thuật (mặc dù đôi khi rất mạo hiểm), đòi hỏi sự tinh tế nhất định từ phía người chơi. Khi thưởng thức những trận đấu của Nal_rA, khán giả luôn có cảm giác như đang theo dõi những tiết mục múa ba lê đặc sắc của đoàn quân Protoss vốn nổi tiếng là "chủng tộc khô khan".

Nal_rA chính thức giã từ sự nghiệp thi đấu vào ngày 11/09/2008 và sau đó trở thành bình luận viên của đài OGN, sau một thời gian làm việc tại MBC. Tiếp đó, anh đã từng tới Học viện nghệ thuật Seoul để giảng dạy các lớp học về StarCraft: Brood War.

Sau một khoảng thời gian dương như công việc này không thực sự ổn định nên Nal_rA đã quay trở lại sự nghiệp truyền hình khi tham gia show thực tế "Old Boy Series Nal_rA". Show truyền hình này kể về con đường tìm cách quay trở lại giới thi đấu chuyên nghiệp của Nal_rA và kéo dài 13 tập. Mặc dù cuối cùng con đường này thực sự không thành công nhưng seri truyền hình này đã thu hút được rất nhiều người xem. Tháng 6/2010, Nal_rA quyết định nhập ngũ, hoàn thành nghĩa vụ quân sự của mình.

Zerg

[NC]YellOw – "Cơn bão Zerg" (Storm Zerg)

Ngày sinh: 31/10/1982

Sở hữu một khuôn mặt đẹp trai, thoạt nhìn, rất nhiều người tưởng nhầm YellOw hẳn là một nam diễn viên, ca sĩ nổi tiếng nào đó. Tuy vậy, chỉ có phần "nổi tiếng" là đúng. Về

còn lại, bạn nên biết YellOw là một trong những game thủ có ảnh hưởng lớn nhất tới làng StarCraft Hàn Quốc nói chung hay sự phát triển chiến thuật của chủng tộc Zerg nói riêng.

Trong suốt khoảng thời gian từ 2000 – 2005, không một ai là không biết đến YellOw. Fanboy thì phát cuồng với những chiến thuật "ảo diệu" của anh còn "nụ cười sát thủ" luôn khiến trái tim fangirl điêu đứng!

Sự nghiệp của YellOw gắn liền với sự thành công của đội KTF MagicNs. Đây cũng là nơi đầu quân của game thủ Nal_rA. Chính vì vậy, giới mộ đạo hay nói rằng cả hai là cặp bài trùng, tương hỗ nhau trong việc phát triển chiến thuật của mỗi chủng tộc (một phần lí do khiến Nal_rA luôn là cái tên đáng gờm trong matchup Protoss vs Zerg). Với cái đầu luôn bùng nổ các chiến thuật mới cùng đôi bàn tay điêu luyện, YellOw luôn khiến đối thủ phải "căng não" trong mỗi trận đấu với anh.

Chính vì vậy, nhờ lối đánh có phần hơi "hung hăng" của mình mà YellOw được fan hâm mộ đặt cho tên gọi "Cơn bão Zerg" – cơn bão khiến đối thủ không kịp thở trong các đợt tấn công dồn dập. Tuy vậy, thế mạnh của YellOw lại nằm ở matchup Zerg vs Terran. Đối thủ lớn nhất trong sự nghiệp của anh có thể kể đến là Boxer và Nada, tạo nên những cặp "long tranh hổ đấu" vô cùng thú vị. Theo thống kê, YellOw là game thủ hiếm hoi đạt được hiệu số thắng – thua sát nút trên mặt trận Zerg vs Terran với Boxer và Nada với tỉ số lần lượt là 30 – 33 và 20 – 25.

Mặc dù là "cha đẻ" của rất nhiều chiến thuật Zerg (mà sau này được lớp hậu bối phát triển thành chuẩn mực) song "số phận" của YellOw không khác là bao so với đồng đội Nal_rA của mình khi liên tiếp "hạ cánh" ở vị trí Á quân trong các giải đấu. Trong suốt sự nghiệp của mình, YellOw đã bước lên vị trí thứ 2 những… 12 lần tại nhiều giải đấu khác nhau. Chính vì thế, fan hâm mộ còn gọi anh bằng cái tên khác là "Vua về Nhì". Sau này, danh hiệu "Vua về Nhì" còn được game thủ Song "Stork" Byung Goo tiếp bước với 11 lần "đăng quang" mặc dù Stork không thi đấu bằng chủng tộc Zerg.

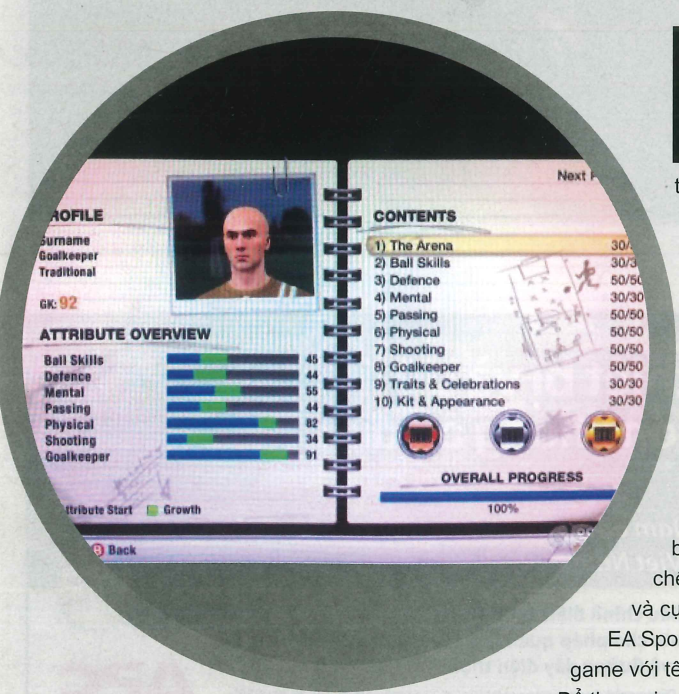
Tháng 6/2011, YellOw tuyên bố nghỉ hưu trên trang fansite chính thức của mình. Ngày 25/6/2011, anh đã được đồng đội và Ban tổ chức giải Proleague tổ chức "lễ nghỉ hưu" rất xúc động trước thềm trận đấu giữa KT (tên sau này của KTF MagicNs) vs Wemade. Đến tham gia buổi lễ có Boxer, Nada. Trước khi chính thức "gác chuột", YellOw đã thi đấu một trận với Midas và đáng tiếc đã để thua.

ĐINH PHƯỢNG

FIFA 12 Pro Clubs có lẽ là chế độ được nhiều người chơi nhất trong các bản FIFA từ trước tới nay...

PRO CLUBS

Nét chấm phá của FIFA 12



Kể từ nhiều bản game về trước, hầu hết giới game thủ đã làm quen với chế độ chơi Be a Pro – tức người chơi tự tạo và điều khiển một cầu thủ ở vị trí nhất định và "luyện" dần cho anh ta trở thành ngôi sao. Nhưng sang đến 2 phiên bản gần đây, có một chế độ hoàn toàn mới và cực kỳ thu hút đã được EA Sports đưa vào trong game với tên gọi Pro Clubs.

Để tham gia vào Pro Clubs người chơi phải khởi tạo cầu thủ trong mục Virtual Pro, tức là tạo ra một cầu thủ và tăng cường kĩ năng cho cầu thủ của mình. Bạn cũng có thể sử dụng phần chơi Virtual Pro để mở khóa nội dung và các tính năng khác, chẳng hạn như giày và những cách ăn mừng mới cho cầu thủ khi ghi bàn.

Vài lưu ý khi khởi tạo và luyện cầu thủ ảo:

• **Accomplishment:** Cầu thủ của bạn qua việc luyện tập trong Arena hoặc trận đấu sẽ mở khóa các kỹ năng mới và những đặc điểm đó lần lượt ảnh hưởng đến chỉ số của cầu thủ. Chỉ số chung tối đa là khoảng 90. Trong phần Accomplishment, bạn sẽ theo dõi được những nhiệm vụ mà bạn có thể làm để nâng cao chỉ số, và những nhiệm vụ mà bạn đã hoàn thành. FIFA12 không có nhiệm vụ ẩn và tất cả đều có thể xem trong Accomplishment Book.

• **Edit Pro:** Nơi bạn có thể chỉnh sửa cầu thủ theo ý mình, từ tên, tuổi, mặt mũi, kiểu tóc, chiều cao, cầu thủ có chiều cao càng thấp thì tốc độ càng nhanh nhưng yếu, càng cao thì khỏe, đánh đầu tốt nhưng chạy chậm), thậm chí cả cân nặng (nhẹ thì thể lực – stamina tốt nhưng sức mạnh – strength sẽ yếu, nặng thì thể lực yếu nhưng có strength cao hơn) và chọn được bất kì vị trí nào: thủ môn, hậu vệ, tiền vệ, tiền đạo.

• Download Game Face: Một trong những khía cạnh độc đáo của Virtual Pro, cho phép bạn sử dụng hình ảnh khuôn mặt của chính bạn cho cầu thủ ảo. Bạn có thể làm trực tuyến thông qua trang chủ EA Sports.

• Pro Ranked Match: Đây có thể coi là nơi dùng để luyện tập kĩ năng cho cầu thủ của bạn. Bạn lựa chọn 1 vị trí trong đội và cùng với người chơi khác, có thể chọn 11 vị trí gồm cả GK, tối đa 11 người mỗi bên tương ứng 11 cầu thủ trên sân. Nếu ko đủ 11 người những vị trí trống sẽ do COM phụ trách. Bạn cũng có thể chọn ngẫu nhiên và điều khiển những vị trí trống đó nếu ko muốn phụ thuộc vào COM. Kết thúc trận đấu sẽ có phần điểm đánh giá trung bình năng lực của cầu thủ.

Việc đá Pro Clubs cùng đồng đội cũng giúp cầu thủ của bạn luyện tập kĩ năng, tăng chỉ số, ngày càng hoàn thiện. Để giành chiến thắng trong pro clubs

• Pro Clubs: tương tự như pro ranked match, nhưng tại đây bạn có thể tạo lập đội bóng của riêng bạn và mời bạn bè tham gia đội, hoặc bạn cũng có thể xin gia nhập vào một đội bóng do người chơi khác thành lập. Với đội bóng bạn tạo, bạn có thể chỉnh sửa màu áo, cờ, sân vận động, quản lí các thành viên đội, thiết lập chức năng cho thành viên (set manager) như chấp nhận hoặc từ chối đơn xin gia nhập của người xin vào đội khi mà bạn không online, hoặc thiết kế quần áo, cờ cho Clubs – một không gian "cực kỳ mở" cho game thủ thỏa sức sáng tạo.

Khi đã tạo được đội bóng và có một vài thành viên (tối thiểu 2 người, tối đa 11 người), giờ là việc kiếm đội bóng khác để thi đấu. Đội bóng bạn tạo tại khu vực nào sẽ được sắp xếp vào giải đấu của khu vực đó như Asia, British, Northern Europe… Đá càng nhiều đội bóng sẽ càng được hạng cao. Giải đấu được reset hàng tháng, tức là vào cuối tháng đội bóng nào đứng hạng 1 sẽ là đội đoạt cúp vô địch giải đấu trong tháng đó.

không thể chỉ phụ thuộc vào cầu thủ của bạn mà còn vào đồng đội, bạn cần phải đá nhiều, hiểu kĩ năng của nhau, biết điểm mạnh điểm yếu và sắp xếp đội hình phù hợp mới mong đạt kết quả tốt.

Khi mới đá sẽ có rất nhiều tình huống hài hước "dở khóc dở cười" như 2 cầu thủ người chơi điều khiển chạy đâm sầm vào nhau và ngã ra do cơ chế Impact Engine, cầu thủ chạy lăng xăng trên sân do chưa hiểu ý khi di chuyển, hay thủ môn dâng cao để bị ghi bàn đáng tiếc. Khi các thành viên đã quen lối đá của nhau sẽ tạo ra nhiều tình huống phối hợp ghi bàn đẹp mắt.

HIẾU "FLY"

Giải RAZER CYZONE I AM THE BEST

Tài năng trẻ của proA.FIFA lên ngôi

Đầu tháng 3 vừa qua, tại khu vực Hà Nội đã diễn ra giải đấu Thể thao điện tử tổng hợp với tên gọi RAZER CYZONE - I AM THE BEST. Đây cũng là sự kiện Offline đầu tiên mà cộng đồng FIFA Việt Nam được góp mặt trong mùa giải 2012 này. Và thêm một lần nữa, vinh quang cuối cùng thuộc về các game thủ trực thuộc "đoàn quân chuyên nghiệp" proArmy Gaming.

FIFA12 quả thực là một món quà lớn mà EA Sports dành tặng cho giới game thủ đam mê dòng game mô phỏng bóng đá, cũng là chiếc phao cứu cánh đem lại hy vọng phục hồi của cộng đồng FIFA Việt Nam. Chính vì vậy, họ đặt rất nhiều kỳ vọng vào một giải đấu hoành tráng với giải thưởng lớn, có chất lượng chuyên môn cao, và RAZER CYZONE - I AM THE BEST đáp ứng được đầy đủ những yêu cầu đó.

Giải đấu xôm tụ

Từ nhiều năm trở lại đây, một trong những vấn đề lớn nhất mà các nhà tổ chức rất lưu tâm khi đưa FIFA vào danh sách thi đấu là số lượng game thủ. Phải công nhận rằng cộng đồng FIFA trong nước tương đối nhỏ lẻ, lại vừa trải qua một quãng thời gian khó khăn nên ngay cả việc "tụ tập" đủ 32 người chơi đã là điều rất khó. Thế nhưng tại giải đấu lần này, theo thống kê của Ban tổ chức, đã có tới gần 60 game thủ đăng ký tham gia thi đấu - một con số làm bất ngờ ngay cả những nhà tổ chức đầy kinh nghiệm. Tất cả đã làm nên một sự kiện đáng nhớ cho cộng đồng FIFA Hà Nội. Anh Đinh Ngọc Lân - trọng tài FIFA tại giải cho biết: "Đây là lần đầu tiên tôi phải đổ mồ hôi nhiều đến vậy trong một sự kiện có FIFA góp mặt, nhưng mà rất vui, hy vọng mọi người sẽ giữ vững được tinh thần này ở các giải đấu tới".

Những gương mặt mới

Không còn những proA. Se7en, UDF|Luuking hay FIFAKILLER nổi đình nổi đám của một vài năm về trước. Giờ đây, cộng đồng FIFA Hà Nội đang chứng kiến cuộc chuyển giao thế hệ với nhiều gương mặt mới trẻ trung và đầy triển vọng. Tuy chưa một lần xuất hiện hay được vinh danh ở các giải đấu lớn, nhưng họ cũng đã khá quen mặt trên hệ thống thi đấu Online Origin của EA Sports. Nếu như phía team UnDefeat FIFA chỉ có TheWay - á quân World Cyber Games Việt Nam 2011 tới dự giải thì proA.FIFA lại giới thiệu một loạt những gương mặt mới như Hakumenfox, Steelar hay [13] với tham vọng cực lớn - tái thiết lập thời đại hoàng kim năm 2008. Về phía các freemem, không ít người cũng đã trông đợi

rất nhiều vào yếu tố bất ngờ, bởi lẽ giờ đây ngay cả những game thủ không thuộc một team eSports nào cũng có điều kiện tập luyện Online qua hệ thống Head 2 Head của EA Sports nếu mua KEY bản quyền, trình độ của họ cũng tiến rất nhanh.

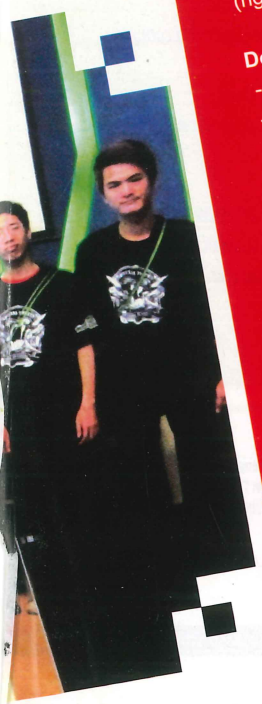
Kịch tính có hậu

Giải đấu chỉ thực sự thể hiện được sự căng thẳng và kịch tính khi vào đến vòng 1/8 và chỉ còn có 3 freemem là Anhph, Fantasy và Ngô Tuấn phải chống chọi với TheWay cùng 4 game thủ khoác áo proA. Tuy nhiên, như đã dự đoán từ ban đầu, trong số các freemem lại có một chú "ngựa ô" thực sự nổi bật làm ngỡ ngàng tất cả những người còn lại. Game thủ Phạm Huy Anh với nickname Anhph - một chàng trai đã từng quen mặt trong các giải đấu Pro Evolution Soccer tại Hà Nội trong một ngày đạt điểm rơi phong độ đã để lại sau lưng những TheWay, Pippo hay Hakumenfox để giành ngôi vô địch nhánh thắng. Theo luật Double Elimination, nếu nhà vô địch nhánh thua là Hakumenfox muốn giành chiến thắng trong trận đấu cuối cùng thì phải thắng Anhph đến 2 Bo3 (ít nhất là phải thắng liên tiếp 4 trận) - điều cực kỳ khó khăn vì vào thời điểm muộn bất cứ game thủ nào cũng đã đuối sức.

Vào lúc này thì tinh thần tập thể và ý chí thi đấu cũng như kinh nghiệm của proArmy Gaming mới được phát huy. "Hakumenfox" Trương Đức Hiếu ngay lập tức chuyển sơ đồ chiến thuật và giành được 2 trận thắng đầu tiên để kết thúc Bo3 thứ nhất trong sự phấn khích của khán giả nhà. Không ít người đã nghĩ đến một cuộc lội ngược dòng ngoạn mục, nhất là khi Hiếu giành tiếp chiến thắng ở game 1 của Bo3 thứ 2. Cao trào kịch tính được đẩy lên cao nhất khi Anhph gỡ hòa 1-1 và cả 2 đi đến game đấu quyết định thứ 3.

Anhph tiếp tục thể hiện lợi thế tâm lý và ghi bàn dẫn trước vào phút thứ 60 của trận đấu, tiếp theo đó là một loạt những pha tấn công ăn miếng trả miếng của cả 2 game thủ. Hakumenfox có vẻ như đã quá vội vã trong các pha xử lý quyết định, ngay cả khi đối mặt với thủ môn đội bạn anh cũng không thể hiện được sự sắc bén thường thấy. Và phải đến phút 92' - phút thi đấu cuối cùng "Hiếu fox" mới gỡ hòa được trong sự vỡ òa của khán giả đang cổ vũ cho anh. Kết quả của trận đấu được định đoạt trong hiệp phụ thứ 2, và người chiến thắng là game thủ lì lợm, bản lĩnh hơn - Hakumenfox.

LINH CHI



Kết quả giải đấu eSports Razer Cyzone Tour – I AM THE BEST (IATB)
(ngày 4/3/2012 tại HN)

DotA
- Giải nhất: Sky.net
- Giải nhì: WAG
- Giải ba: WAM

LOL
- Giải nhất: Trêu Rồng
- Giải nhì: Thank God
- Giải ba: proA

Solo SF
- Giải nhất: Nguyễn Mạnh Hòa
- Giải nhì: Lê Thế Anh
- Giải ba: Nguyễn Mạnh Hải

FIFA
- Giải nhất: Trương Đức Hiếu
- Giải nhì: Pham Huy Anh
- Giải ba: Phạm Trường Thành

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN

Đặt càng nhiều Giảm giá càng cao, đến 30%

Thủ tục ĐƠN GIẢN
Nhận tạp chí NHANH CHÓNG tại nhà

Hãy gọi Miền Bắc: (04) 7300 9988 (ext 1) Miền Nam: (08) 3930 4324 (ext 1)

hoặc truy cập

HOTLINE Miền Bắc : 0986 045 868 Miền Nam : 0935 138 218

www.eshop.pcworld.com.vn

	Tên Tạp Chí	Giá bìa (đồng)	Ngày phát hành	Đặt 1 tạp chí						Đặt đồng thời 2 loại tạp chí					
				3 tháng		6 tháng		12 tháng		3 tháng		6 tháng		12 tháng	
				Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại
Tạp chí in	Tạp chí TGVT (Công Nghệ - Phong Cách - Xanh)	26,000	Ngày 05 (MB:07)	10%	70,200	15%	132,600	25%	234,000	20%	110,400	25%	207,000	30%	386,400
	Thế Giới Game - Game & Giải Trí	20,000	Ngày 25 (MB:27)	10%	54,000	15%	102,000	25%	180,000						
Phiên bản điện tử	Tạp chí TGVT (Công Nghệ - Phong Cách - Xanh)	6000	Sau tạp chí in từ 1 - 3 ngày	18,000		36,000		25%	54,000	36,000		72,000		30%	100,800
	Thế Giới Game - Game & Giải Trí	6000	Sau tạp chí in từ 1 - 3 ngày	18,000		36,000		25%	54,000						

Tòa Soạn: Tòa nhà Thế Giới Vi Tính, 19 Võ Văn Tần, P.6, Q.3,TPHCM - Điện Thoại: 08 - 3930 4324 - Hotline: 0935 138 218 (Ms.Thu)
Hà Nội: Tầng 4, Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Đống Đa, Hà Nội - Điện Thoại: 04 - 7300 9988 - Hotline: 0986 045 868 (Ms.Vân Anh)

Bạn đọc ở ngoài nội thành TP.HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí in qua đường bưu điện: 36.000đ/năm/quyển
Bạn đọc nhận được thông tin đăng nhập Tạp chí điện tử qua email đăng ký trên www.eshop.pcworld.com.vn

KẾT QUẢ ĐỐ VUI TRÚNG THƯỞNG

Trong rất nhiều đáp án bạn đọc gửi thư về tòa soạn. Thế Giới Game đã rất nhiều câu trả lời chính xác chính xác. Từ kỳ tháng 2/2012, Thế Giới Game có 2 mục mới, đó là Mục e-Sports và Game và Nghệ thuật. Nhưng số lượng quà tặng may mắn chỉ còn hạn. Thế Giới Game cảm ơn bạn đọc đã tham gia chương trình và chúc mừng 3 bạn đọc trúng thưởng tai nghe Gavio Gazz.

STT	Họ	Tên	Địa chỉ	Tel
1	Nguyễn Tuấn	Đạt	Q. Bình Thạnh, HCM	01674413259
2	Lê Quang	Huy	An Giang	09194479740
3	Trần Khánh	Duy	Q. Tân Phú, HCM	0936644135

Bạn đọc may mắn trúng thưởng vui lòng kiểm tra email hoặc gửi thư về ***chauntm@pcworld.com.vn*** để biết thêm chi tiết về thủ tục nhận quà.

Đã phát hành ngày 5/3/2012: PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH

Với sự phát triển không ngừng của các nền tảng, công nghệ, giải pháp… không dây cùng với nhu cầu ngày càng cao và đa dạng, giờ đây khái niệm "sống không dây" đã ngày càng trở nên hoàn thiện từ kết nối truyền thông đến kết nối media, từ kết nối điều khiển đến kết nối an ninh… tất cả chúng cho phép người dùng có thể tạo ra một căn nhà với các thiết bị, sản phẩm làm việc và "bắt tay" nhau không cần dây thông qua các công nghệ như Wi-Fi, Wi-Fi Direct, Bluetooth, DNLA, NFC và hồng ngoại… Những cái nhìn khái quát về công nghệ, những mô tả các thiết lập, các mô hình nhà thông minh không dây, cùng các nhận xét về sản phẩm không dây… trong số ấn phẩm này được chúng tôi gói gọn trong chủ đề "sống không dây", mời các bạn đón đọc.

Sắp phát hành: "iPad mới, mua hay không?"

Một thế hệ iPad mới vừa được công bố. Chúng tôi tin bạn đang có nhiều câu hỏi liên quan đến "siêu phẩm" công nghệ này và chúng tôi hy vọng một loạt các bài viết có liên quan cộng với những trải nghiệm thực tế của Test Lab sẽ phần nào giải đáp những thắc mắc của bạn về sản phẩm máy tính bảng iPad mới.

Các thông tin liên quan đến hệ điều hành Windows 8, các sản phẩm smartphone mới nhất vừa xuất hiện tại Việt Nam… cũng sẽ được trình bày một cách chi tiết trong số ấn phẩm sắp tới của Thế Giới Vi Tính.

TGVT phát hành ngày 5/4/2012. Mời các bạn đón đọc.

CHƯƠNG TRÌNH BỐC THĂM MAY MẮN

Bạn đọc Thế Giới Game số tháng 4/2012 có cơ hội trúng thưởng 1 trong 3 chuột laptop không dây Swift Point. Hãy nhanh tay điền đầy đủ thông tin và cắt phiếu may mắn gửi về tạp chí Thế Giới Game trước ngày 10/4.

Kết quả sẽ được công bố trên tạp chí Thế Giới Game số tháng 5/2012.

Phiếu bốc thăm trúng thưởng

Họ tên:.....
Số ĐT:.....
Email:.....
Địa chỉ:.....
.....

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 20.000 đồng.

Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10, TP.HCM, Việt Nam - ĐT: (84.8) 7300 9988 - Fax: (84.8) 3 929 1758 - Email: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Q. Đống Đa, Hà Nội - ĐT: (84.4) 7300 9988 - Fax: (84.4) 3512 1822 - Email: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

GIGABYTE™

KHÔNG SỢ HƯ

(*) Nếu mainboard GIGABYTE gặp bất kỳ lỗi kỹ thuật nào trong vòng 6 tháng kể từ ngày mua.

Thời gian diễn ra chương trình: 06/02 – 06/05/2012

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030 • www.microstar.vn

www.gigabyte.vn

Giá tốt nhất

HALO

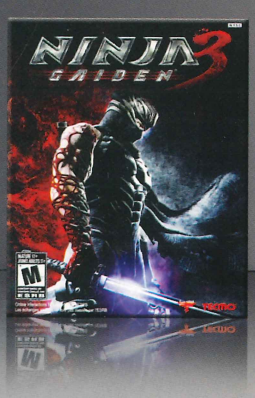
The new iPad

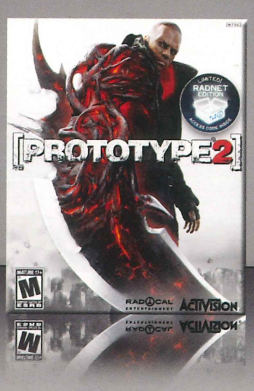
Màn hình Retina
(2048 x 1536 px)

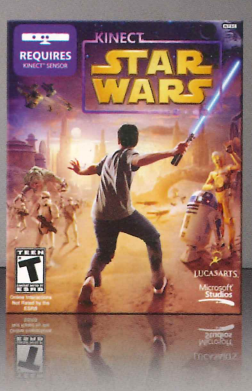
A5X
Bộ xử lý 2 nhân
Chip đồ họa 4 nhân

Camera iSight 5MP

GAME HOT Sắp Phát Hành







82 - 84 Pasteur, Q1 | (08) 39.144.111 - 39.144.222 (Ext 11 - 12)
42 Trần Hưng Đạo, Q1 | (08) 39.209.402
265A Nguyễn Văn Trỗi, Q Phú Nhuận | (08) 39.990.011

Fax: (08) 39.144.777
Email: sales@haloshop.vn

GIGABYTE™

RADEON GRAPHICS AMD

Super Cool ! Super Quiet !

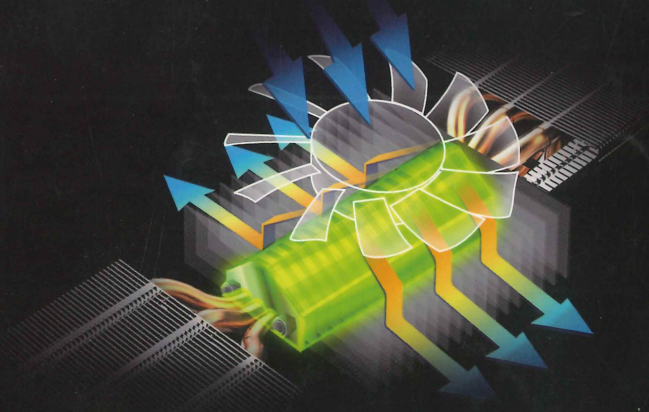
WINDFORCE™
ANTI-TURBULENCE COOLING

GIẢI PHÁP "TRIANGLE COOL"

- Các lá tản nhiệt được thiết kế hình tam giác độc quyền
- Đảm bảo mát hơn giải pháp tản nhiệt truyền thống đến 35%

Không áp dụng
Giải pháp "Triangle Cool"

Áp dụng
Giải pháp "Triangle Cool"



GIGABYTE WINDFORCE SERIES

★ GV-R797OC-3GD

Mát đến kinh ngạc 35%

- Giải pháp làm mát WINDFORCE 3X mới với công nghệ "Triangle Cool"
- GPU 28nm đầu tiên trên thế giới
- Core/Mem clock: 1000 (std 925)/ 5500 MHz
- Linh kiện Ultra Durable chất lượng cao
- Giao tiếp PCI Express 3.0 x16 bus

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030 Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.

www.gigabyte.vn